Tu Faci Jocurile! Singura competiție din România în care ești plătit BINE dacă faci jocuri BUNE! 5000 €

9 GB



JOC FULL!



LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle

• August 2007 13,5 LEI

REVIEW
Lost Planet: Extreme Condition

REVIEW
Tomb Raider: Anniversary

REVIEW
The Lord of the Rings Online

EXCLUSIV PENTRU ROMÂNIA

FALLOUT® 3



OVERLORD



OKAMI



25 DE CARDURI ÎN TEST



DEMO PIRATES OF THE CARIBBEAN ■ BEE MOVIE ■ GRAW 2 ■ OVERLORD ■ SPACEFORCE **MODS** CIV IV ■ WORLD OF WARCRAFT **FILME** ACE COMBAT 6 ■ ARMY OF TWO ■ CALL OF DUTY 4 ■ CRYSIS ■ EMPIRE EARTH III ■ GTA IV ■ HALO 3 ■ MANHUNT 2 **IMAGINI** PES 2008 **WALLPAPER** ALONE IN THE DARK ■ LINEAGE II ■ LOST PLANET **DRIVERE** ATI CATALYST 7.6 CC **PATCH** TOMB RAIDER: ANNIVERSARY NUDE PATCH **ANTIVIRUS** KAV 7.0.0.125 BETA **EXTRA** CODE GUARDIAN ■ DUNGEON RUNNERS (FULL) ■ HALO: HELL ON EARTH TRILOGY EDITION (FULL) ■ IN CUBATION (FULL) WARZONE 2100 (FULL)

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Director Editorial
Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator :
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Redactor-coordonator adjunct:
Sebastian Bularca (locke@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Diana Călin
(diana_calin@vogelburda.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Lucian Bitai (lucian_bitai@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)
Adrian Dumitru – Financial Controller
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Romeo Dumitru
(romeo_dumitru@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728,
0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediție a revistei LEVEL a fost publicată în 24.000 de exemplare.

SNA Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare iulie 2005 - iulie 2006), LEVEL are 127.000 cititori/număr.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

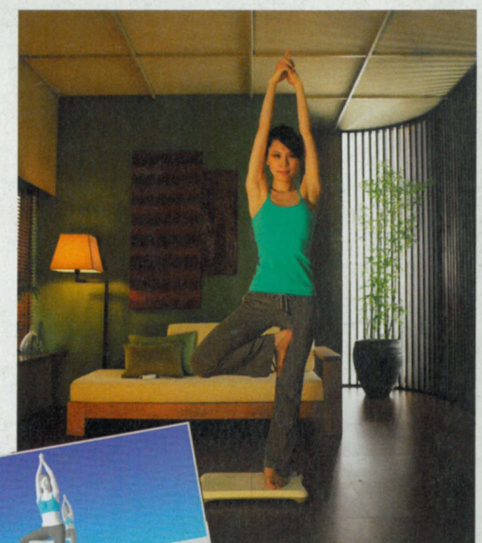


E3 2007

Până anul trecut, Electronic Entertainment Expo – E3 – era evenimentul care dădea tonul noului an fiscal în industria jocurilor video. De orice parte a baricadei, producător, publisher, presă, dacă nu erai la E3, nu existai. Succesul acestui eveniment a crescut de la an la an, transformându-se într-un „consumer show" veritabil, lucru benefic pentru organizatori, sutele de mii de curioși și chiar, în ultimii ani, pentru economia orașului Los Angeles. Nu însă și pentru expozanți și presa de specialitate. Pentru că ce este prea mult strică, nebunia care a devenit E3-ul s-a îndepărtat de scopul inițial și, cel mai grav, a diluat mesajul expozanților. Raportul investiții/rezultat nu a mai fost pe placul „contribuabilului", așa că de la peste 70.000 de vizitatori s-a trecut în acest an la un eveniment care s-a vrut „mai intim", cu o participare, pe bază de invitații, estimată la 5000 de oameni. Deci problemele de comunicare au fost rezolvate, întâlnirile expozanți-presă fiind mult mai bine organizate și mai eficiente. În discuție intră acum mesajul, care anul acesta a fost dezamăgitor, în sensul că nu a fost anunțat aproape niciun titlu nou. Practic, E3-ul a fost monopolizat de bătălia dintre Sony, Nintendo și Microsoft. Deja nu mai contează jocul, ci pe ce platformă ajunge. Simțind că se apropie momentul în care va pierde și exclusivitatea pentru Metal Gear Solid, Sony a plusat discret pe Killzone 2, care s-a bucurat de un feedback bun. Cel mai mare succes a avut însă anunțarea primei reduceri, de 100 de dolari pentru America de Nord, pentru PS3. Nu pot să le spun decât „La mai multe, dragilor!". Microsoft a continuat marșul Halo 3 și... cam atât important. A pierdut meciurile pentru UT 3 și Haze, cele două FPS-uri care vor fi lansate inițial pe PS3, spre sfârșitul anului, 360-ul urmând să le găzduiască în 2008. În rest, în discuție au fost aduse titlurile pe care le știm și le așteptăm... și nu știu ce am putea face mai mult. Cei de la Nintendo, ca de obicei, nu sunt normali. Pe lângă anunțarea datelor de lansare pentru Phantom Hourglass și Super Mario Galaxy, oamenii au venit cu un device și un joc pentru... fitness. Încă un pas din campania de extindere a bazei de potențiali cumpărători pentru Wii. E greu să te abții de la glume, auzi... fitness, dar cu Nintendo nu știi niciodată. Parcă văd toată redacția pe stepper-e, uitându-se plictisiți spre PC-uri și console. Periculos cu Nintendo.

După cum spuneam, E3-ul a servit pe post de arenă pentru cei trei giganți ai industriei, care au eclipsat restul companiilor participante. Nu că ar fi avut cineva prea multe de spus, majoritatea informațiilor confirmând zvonuri sau întărind aspecte punctate până la E3. Revenind la războiul rece dintre Sony, Nintendo și Microsoft, trebuie spus că această competiție nu ne poate aduce decât prețuri, servicii și produse mai bune, deci să se bată până nu mai pot, dar să nu bată pasul pe loc.

■ Rzarectha





TOP 3 / REDACTOR



cioLAN
1. Overlord
2. Metroid Prime Hunters
3. Okami



BogdanS
1. Asus LS201
2. Infocus IN24+
3. Sharkoon Rush Laser Mouse



Locke
1. Microsoft Flight Simulator X
2. The Lord of The Rings Online: Shadows of Angmar
3. Lost Planet: Extreme Condition



Marius
1. You Are Empty
2. Lost Planet: Extreme Condition
3. Tomb Raider: Anniversary



Rzarectha
1. You Are Empty
2. Okami
3. The Lord of The Rings Online: Shadows of Angmar



KiMO
1. Tomb Raider: Anniversary
2. Lost Planet: Extreme Condition
3. Okami



Koniec
1. Microsoft Flight Simulator X
2. The Lord of The Rings Online: Shadows of Angmar
3. Lost Planet: Extreme Condition

cuprins cd/dvd

Demo

Pirates of the Caribbean: At World's End
Bee Movie
Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 (DVD)
H-Craft Championship
Overlord (DVD)
SpaceForce: Rogue Universe (DVD)

MODs

Alagaesia Beta 1.2.0 (Civilization IV) (DVD)
Chernobyl Mod (Operation Flashpoint) (DVD)
Cosmos Complete (World of Warcraft)
Inquisition Daemonhunt (Warhammer 40k: Dawn of War – Dark Crusade) (DVD)
Zombie Master Beta 1.1.2 (Half-Life 2) (DVD)

Filme

Ace Combat 6 (DVD)
Army of Two (DVD)
Call of Duty 4
Crysis (DVD)
Empire Earth III (DVD)
Fable 2 - Lionhead Tour (DVD)
Global Conflicts: Palestine (DVD)
Grand Theft Auto IV (DVD)
Halo 3 (DVD)
Manhunt 2
Mario Party 8 (DVD)
Mercenaries 2 (DVD)
Medal of Honor: Airborne (DVD)
Pac-Man Championship Edition (DVD)
Rise of the Argonauts
Section 8
Skate (DVD)
Tabula Rasa (DVD)
Turok
Turning Point: Fall of Liberty (DVD)
Ultimate Mortal Kombat (DVD)
Worms Open Warfare 2 (DVD)

Imagini

ArmA: Queen's Gambit
Beautiful Katamari
Pro Evolution Soccer 2008
Rise of the Argonauts
Sherlock Holmes vs Arsene Lupin
Stuntman Ignition
Tony Hawk's Proving Ground

Wallpaper

Alone in the Dark
Live Free or Die Hard
Guild Wars: Eye of the North
Lineage II: The Chaotic Throne
Lost Planet: Extreme Condition
Reservoir Dogs
Transformers

Screensaver

Yoshi Topsy Turvy

Drivere

ATI Catalyst 7.6 CCC (DVD)
NVIDIA ForceWare 94.24 (DVD)

Patch

Colin McRae: DiRT v1.1 (DVD)
Europa Universalis III v1.3 (DVD)
Gothic 3 Comunity Patch v1.3.1
Monster Madness v1.01 (DVD)
Need for Speed: Carbon v1.04
Overlord v1.1
Quake 4 v1.4.2
Tomb Raider: Anniversary Nude Patch
Vampire: The Masquerade – Bloodlines v3.8 (DVD)
Warhammer: Mark of Chaos v1.72 (DVD)

Antivirus

Kaspersky Anti-Virus Personal 7.0.0.125 Beta

Freeware

Ad-Aware 2007 Free 7.0.1.4 (DVD)
ATI Tray Tools 1.3.6 1044 beta
Kantaris Media Player 0.1.4b
QuickTime Lite 1.0 (DVD)
RivaTuner 2.02 Final
Total Text Container 0.A032
Xfire 1.77

Shareware

Evidence Destroyer 4.0
System Mechanic Pro 7.1.10.7 (DVD)
Total Commander 7.01 Final
TweakVista 0.90 Beta

EXTRA

Code Guardian (DVD)
Dungeon Runners (versiune completă) (DVD)
Halo: Hell on Earth Trilogy Edition (versiune completă) (DVD)
In Cubation (versiune completă) (DVD)
Warzone 2100 (versiune completă) (DVD)
LEVEL DVD Finder

NOTĂ

Interfața CD/DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 şi o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât şi sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu îşi poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței şi a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD/DVD au fost testate şi selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuşi, redacția nu îşi poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului şi nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

CD/DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva viruşilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) şi BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD/DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD/DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți şi folosirea opțiunii Small Fonts!

Orice informații suplimentare se pot obține printr-un e-mail trimis pe adresa alex_draghini@vogelburda.com

CD/DVD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-şi asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD/DVD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

Joc Full!!!

Nexus: The Jupiter Incident



Un joc pe care ne chinuim să vi-l oferim de mai multă vreme, fiind un titlu foarte apreciat atât de critici, cât şi de gameri, cu un gameplay foarte original, situat undeva între Homeworld, Star Trek: Bridge Commander şi Eve Online. Nexus este un joc spațial cu o grafică superbă, cu un story demn de a fi ecranizat, complex şi plin de acțiune. Exact genul de producție pe care am vrea să o vedem măcar o dată pe an. De menționat că aveți posibilitatea să-l jucați în multiplayer online.

AUGUST 2007

GAMECOCK PUNE MÂNA PE SECTION 8



TimeGate Studios, oamenii care ne-au pus pe tavă F.E.A.R. Extraction Point, au confirmat că distribuitorul care le va împrăştia cea mai nouă creaţie în toate colţurile lumii este GameCock. Section 8 este cel mai ambiţios proiect al companiei, a declarat Adel Chaveleh, preşedinte şi CEO TimeGate, iar de lansat, îl vor lansa în 2009 pentru console şi PC.

Dacă n-aţi auzit încă de el, aflaţi că Section 8 este un shooter motorizat de Unreal Engine 3, care ne va arunca în miezul unui viitor conflict planetar, iar eroii săi principali sunt membrii unui grup armat de elită. Mai exact, o mână de infanterişti împachetaţi în armuri „impenetrabile", care abia aşteaptă să le încerce rezistenţa în „misiuni imposibile", defilând fioroşi printr-un FPS care va îmbina acţiunea specifică genului cu elemente tactice şi de strategie. Sincer, jocul miroase a Rainbow Six, cu menţiunea că povestea orbitează în jurul unui atac lansat de coloniile de frontieră ale galaxiei, determinând Pământul să le trimită crema infanteriei stelare pe cap. Cât se poate de SF. Jocul promite, dar cu ce ne vom alege de pe urma lui, rămâne de văzut. Dacă nu vine era glaciară peste noi până-n 2009...



ATARI PIERDE ÎNCĂ 70 MILIOANE DE DOLARI

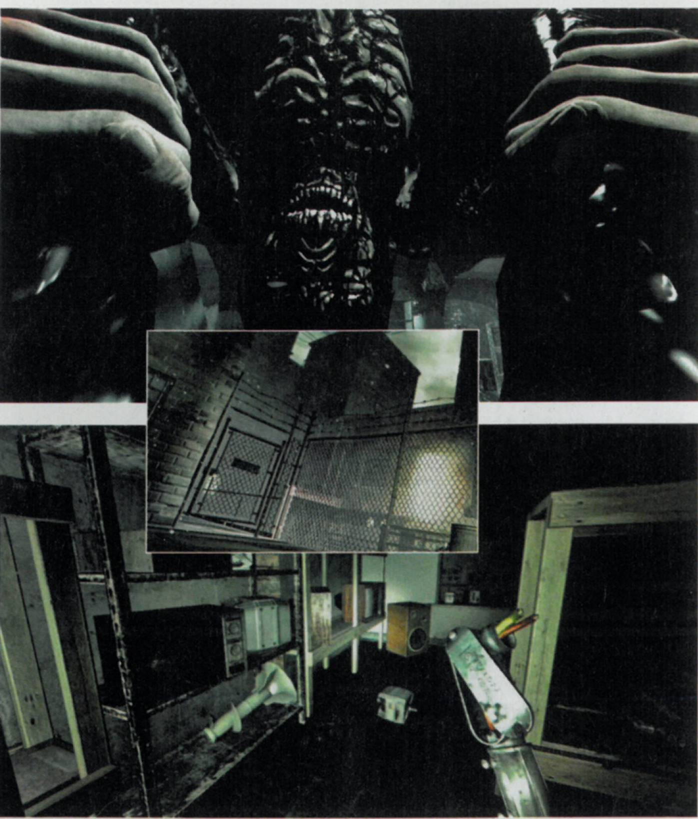
Veştile proaste continuă să curgă pentru Atari, prelungind agonia companiei, care plănuieşte să raporteze o pierdere de 71,3 milioane de dolari pentru anul fiscal ce s-a încheiat în data de 31 martie. Adică mai mult decât pierderea înregistrată în anul fiscal precedent, care s-a ridicat la 69 de milioane. Cu toate acestea, Atari continuă să funcţioneze, în ciuda faptului că Infogrames, compania mamă, n-a văzut profitul la ochi de ani buni. Poate dacă ne-ar oferi mai multe jocuri mai bune...



CONDEMNED 2: BLOODSHOT - NOI DETALII

Monolith promite că macabrul şi frica de lopeţi sau bâte îşi vor da mâna pentru a ne atrage într-o confruntare de două ori mai sângeroasă, iar după un Condemned: Criminal Origins care ne-a îngheţat sângele-n vene, nu-i frumos din partea noastră să nu-i credem.

Acţiunea din Condemned 2 se petrece la câţiva ani distanţă de evenimentele din primul joc. Criminalistul Ethan Thomas a renunţat la activitatea criminalistică ce i-a scos peri albi în doar câteva ore, iar



acum îşi îneacă amarul în alcool, încercând să alunge dracii care i s-au cuibărit la mansardă în timp ce scrutează cu interes titlurile ziarelor dintr-un tomberon. Lectura nu durează însă prea mult, pentru că este forţat să revină în câmpul muncii, imediat după dispariţia partenerului său într-un mod misterios. Ca să vezi! Sistemul de luptă mano a mano se anunţă a fi unul complet regândit, peisajele vor fi mai „deranjante", armele mai multe, iar ca să ne prelungească agonia, Monolith se gândeşte serios să introducă o componentă multiplayer. Totuşi, data exactă de lansare a jocului rămâne în continuare în aer, în timp ce SEGA ne flutură aceeaşi „primăvară 2008" frumos mirositoare prin faţa ochilor. Xbox 360, PS3 şi nimic despre PC. Cel puţin nu încă.

SE VOR LANSA — AUGUST 2007

Stranglehold	Midway
Madden NFL 08	Electronic Arts
Premier Manager 08	Zoo Digital
Loki	Focus Home Interactive
BioShock	Take-Two Interactive
Blazing Angels: Secret Missions	Ubisoft
Medal of Honor Airborne	Electronic Arts
Hellgate: London	Electronic Arts
The Settlers II: The Next Generation (10th Anniversary)	Ubisoft
Guild Wars: Eye of the North	NCsoft



DEAD OR ALIVE VINE PE PC

Shanda Interactive Entertainment a anunţat că seria Dead or Alive pentru PC va vedea lumina zilei în cursul lui 2008, Dead or Alive Online urmând să debuteze în China, Hong Kong şi Macao. Interesant este faptul că de dezvoltarea pentru PC a jocului nu se va ocupa Team Ninja, creatorul jocurilor originale, ci un alt subsidiar al Tecmo - Lievo Studio, „specialistul online" din cadrul aceleiaşi companii. Tecmo a mai adăugat că noul titlu va beneficia de caracteristicile unui joc online (orice-ar însemna asta), dar a ezitat să ofere alte detalii sau să anunţe data lansării pentru restul teritoriilor.

PRODUCĂTORII JAPONEZI PREFERĂ WII



Cele mai noi console Nintendo, Wii şi DS, se află în topul preferinţelor producătorilor de jocuri din Japonia, unii dintre ei concentrând din ce în ce mai multe resurse în direcţia celor două platforme, raportează VarietyAsiaOnline.

De exemplu, Namco Bandai va investi mai mult în producţia de titluri destinate consolelor Nintendo, anunţând o creştere cu 109%, care va ridica numărul acestora la 115. Sega nu se lasă cu nimic mai prejos şi anunţă o creştere cu 96%, urmărind să lanseze 49 de titluri, iar Capcom cu 5%, adică 20 de titluri. Concomitent, cei trei grei ai industriei japoneze de profil au decis să taie din distribuţia de jocuri pentru consolele Sony cu 30%-40%, numărul de unităţi distribuite pentru Nintendo urmând a totaliza 26,88 milioane în anul fiscal 2007, faţă de cele 23,29 milioane unităţi livrate consolelor Sony în aceeaşi perioadă. Capcom, cel puţin, plănuieşte să crească livrările către Nintendo cu 81% şi să „invadeze" piaţa cu 4,7 milioane unităţi. Da, noi veşti proaste pentru Sony.

CUMPĂRĂ WORLD IN CONFLICT ŞI PRIMEŞTI ZIDUL BERLINULUI!

Bizar? Probabil. Posibil? Se pare că da, din moment ce Sierra Entertainment a anunţat că ediţia de colecţie a RTS-ului World in Conflict va conţine o bucată din faimosul Zid al Berlinului, culeasă chiar de acolo, de la mama ei, adică din inima oraşului Berlin. Portavocea de la Sierra a declarat că „în World in Conflict, Zidul Berlinului nu este demolat în numele păcii mondiale, ci este distrus de pagubele colaterale provocate de salvele care anunţă începutul celui de-Al Treilea Război Mondial. Ne bucurăm că le putem oferi jucătorilor ocazia unică de a pune mâna pe această bucată de istorie, precum şi alte bunătăţuri, incluse în ediţia de colecţie a jocului."

Aşadar, World in Conflict Collector's Edition va conţine următoarele:

- Una bucată pietroi extras din rămăşiţele Zidului Berlinului, o piesă originală care să ne aducă aminte de Războiul Rece şi de modul în care a contribuit Zidul la delimitarea zonelor de interes dintre Superputeri.
- „Modern Marvels: The Berlin Wall", un documentar propus de History Channel, din care să învăţăm definiţia unuia dintre cele mai urâte simboluri ale opresiei din istorie şi să aflăm povestea celor care au sfidat cu mult curaj Tărâmul Nimănui dintre Est şi Vest.



- Prezentări video din culise, care ne vor dezvălui secrete de producţie, trucuri de gameplay şi altele.
- Creative Headset HS-390, ediţie limitată a World in Conflict Headset HS-390 de la Creative Labs, o adevărată bijuterie tehnologică, menită să ne facă să uităm orice alt model de căşti cu microfon (ahem!).
- Limited Edition Collector's Packaging: ambalajul simbolizează bătălia finală pe care o declanşează Războiul Rece - steagul sovietic şi steagul american, înfruntându-se din părţile opuse ale cutiei jocului.

Oare cât de mare-i „bolovanul"?

MICROSOFT PLĂTEŞTE 50 MILIOANE DE DOLARI PENTRU DOUĂ EPISOADE EXCLUSIVE GTA IV





Interesant... Foarte interesant. Aparent, puterea de convingere de care dă dovadă Microsoft în ultima vreme este mare, cât buzunarul său de mare, iar acum a mers atât de departe, încât s-a arătat dispusă să plătească 50 milioane de dolari pentru drepturile exclusive de a publica două episoade din Grand Theft Auto IV pentru Xbox 360. Şi a plătit, Lainie Goldstein, CFO-ul de la Take-Two, confirmând telefonic că suma a fost încasată. Nu, nu-i mită.

ALAN WAKE, EXCLUSIV PENTRU WINDOWS VISTA

Într-un interviu acordat YouGamers, Markus Mäki și Petri Järvilehto, doi oameni cu greutate de la Remedy Entertainment, au răspuns unui tir de întrebări din care aflăm că versiunea pentru PC a jocului Alan Wake va rula doar pe Windows Vista. Cu toate acestea, Remedy nu a anunțat nimic special DirectX 10, dar ne-a pus pe tavă cerințele optime de sistem pentru Alan Wake: un CPU dual core rezonabil, o placă video DX9 ca lumea și cât mai multă memorie - 2GB RAM. Cât despre ceea ce ar trebui să primească în plus posesorii de plăci video DX10 de la Alan Wake, răspunsul Remedy a fost sec: va trebui să mai așteptăm. Măi să fie...

Așadar, Microsoft profită de pe urma unui alt joc care se simte foarte bine în compania DirectX 9/XP (după Halo 2), pentru a-l transforma într-o exclusivitate Windows Vista. Iar controversa continuă.



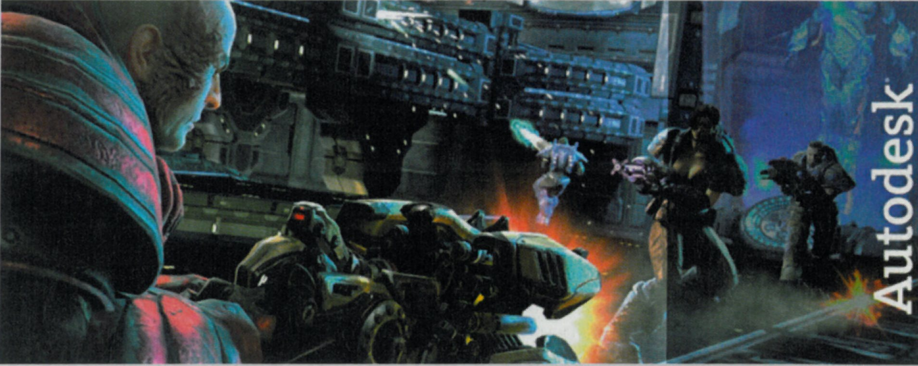
SOLDIER OF FORTUNE SE ÎNTOARCE

Mercenarul care ne-a „tapetat" până acum de două ori ecranele monitoarelor cu suc de roșii și soldăței dezmembrați în cele mai diverse și mai sângeroase moduri cu putință amenință că se va întoarce. Vinovați de readucerea lui Soldier of Fortune în prim-plan sunt cei de la Activision, distribuitorul/producătorul de peste Ocean anunțând că jocul se află în producție în Minnesota, sub cupola etichetei Activision Value, și se va intitula Soldier of Fortune: Pay Back. Bruma de detalii pe care le avem deocamdată la îndemână confirmă lansarea sa în noiembrie pentru PlayStation 3, Xbox 360 și PC.

Activision Value înseamnă, din proprie experiență, jocuri slabe realizate cu buget mic, numai bune de stors bani dintr-un nume de renume, acolo unde este cazul. Să sperăm că mercenarul nu va avea de suferit. În caz contrar, se supără și cine știe pe cine taie.

UNREAL TOURNAMENT 3 - TURNEUL EUROPEAN

În iulie, Unreal Tournament 3 hoinărește în grup organizat prin Europa, poposind în Varșovia, Londra și Frankfurt, mulțumită oamenilor de la Autodesk, care au invitat amatorii de pretutindeni să participe la o serie de evenimente speciale în compania character artist-ului Chris Wells de la Epic Games. Misiunea lui Chris este aceea de a le dezvălui pasionaților din tainele procesului de creație folosit de studiourile care ne-au oferit Gears of War, de la concept la rezultat, sfaturi și trucuri pe care le folosesc la realizarea conținutului artistic pentru jocurile next-gen și, nu în ultimul rând, noi detalii despre „the next big thing from Epic": Unreal Tournament 3. Be there!



SIMULATOR DE SUBMARINE DIN PRIMUL RĂZBOI MONDIAL

Iată că se anunță un nou simulator de submarine, de data asta din Primul Război



Mondial, pe nume 1914 Shells of Fury. Se spune că o să avem nici mai mult, nici mai puțin decât patru, repetăm, patru modele de submarine germane cu care veți băga spaima în navele pescarilor de pe coastele Europei. Sincer, nu prea vedem niciun motiv pentru care să faci un simulator pentru submarinele dintr-o perioadă în care nu prea aveau nicio valoare reală în luptă, dar probabil că va fi un pic mai arcade. Pe de altă parte, sunt destui pasionați care o să fie interesați de această bucată de istorie.

RISE OF THE ARGONAUTS

Pentru cei care știu cine erau Iason și Medeea, respectiv care era treaba cu Lâna



de Aur, un nou RPG este în producție în studiourile de la Liquid Entertainment (producători ai Battle Realms, Dragonshard, The Lord of The Rings: War of the Ring). Dacă nu știți nimic despre personajele amintite, lăsați jocurile și băgați-vă nasul în mitologia greacă, căutați pe Wiki sau urmăriți ecranizarea patetică a lui Hallmark. Jocul este programat pentru lansare în 2008 – PC, PC3 și Xbox 360 - și va fi distribuit, cu succes sperăm, de către Codemasters.



AUTO ASSAULT SE ÎNCHIDE

După ce timp de aproape doi ani de zile Auto Assault a încercat din răsputeri să iasă în evidență pe piața MMORPG-urilor, NCSoft și NetDevil au anunțat că nu merită să mai țină serverele. Deși inițial a fost un proiect promițător, totuși s-a dovedit că NetDevil nu și-a făcut temele foarte bine în ceea ce privește așteptările gamerilor de la un MMORPG. Nouă ne pare sincer rău că s-a ajuns aici, deoarece ideea jocului a fost una foarte bună, care trebuia doar exploatată cu cap. Din acest motiv poate, întreaga presă de jocuri l-a primit foarte bine. Nu vezi prea multe jocuri online care să fie inspirate din Mad Max în ziua de azi...





DESTROY ALL HUMANS! PATH OF THE FURON ȘI DESTROY ALL HUMANS! BIG WILLY UNLEASHED ÎN 2008

Iată că THQ ne-a dat de veste că tovarășul Cryptosporidium - omulețul gri care a băgat hipioții în sperieți anul trecut - încă nu și-a încheiat socotelile cu omenirea și, călare pe un OZN hrănit doar cu jăratic și antimaterie, ne va fugări consolele cândva în cursul anului viitor. Mai exact, avem două jocuri care vor fi lansate pe platforme diferite, Path of The Furon pe PS3 și 360 și Big Willy Unleashed pe PS2, PSP și Wii, care vor avea și storyline-uri diferite. Path of The Furon îl va trimite pe Crypto în anii 70, iar Big Willy Unleashed va fi un prequel în care Crypto se va duela cu un personaj nou, Big Willy.



Suntem tare curioși cum vor implementa sonda anală în versiunea pentru Wii fără a risca un rating Adult Only. Hehehe ... „vor implementa" ...

LEVEL TOP 10

The Elder Scrolls IV: Shivering Isles	**42**
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Cernobyl	**19**
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	**14**
Halo 2	8
Sam & Max: Episodes 6	8
Pirates of the Caribbean: At World's End	5
Two Worlds	5
SpaceForce: Rogue Universe	4
LocoMania	3
Theatre of War	2

IULIE 2007

UNREAL TOURNAMENT 3 ÎN NOIEMBRIE!

Aparent, Epic Games a bătut palma cu Sony pentru a transforma jocul Unreal Tournament 3 într-un titlu exclusiv PS3, dar numai în cazul consolelor şi nu pentru mult timp. Versiunea pentru Xbox 360 va



vedea lumina zilei abia la începutul anului viitor, însă cea destinată PC-ului nu va suferi nicio amânare, lansarea sa urmând a avea loc în cursul lunii noiembrie, împreună cu versiunea pentru PS3. Iar dacă vă întrebaţi care este suma de verzişori pe care Sony a îndesat-o în buzunarele Epic Games pentru a căpăta semi-exclusivitatea, Mark Rein, al doilea om de la Epic, ne asigură că nu există aşa ceva. „Pur şi simplu versiunea pentru PC este compatibilă cu cea de PS3," a explicat Rein, „deoarece Sony dispune de o consolă open-source." Aşa că vom putea juca de pe PC împotriva unor jucători care fac acelaşi lucru, dar de pe PS3? Din păcate, Rein n-a clarificat dilema, dar având în vedere că PS3-ul oferă suport pentru tastatură/mouse şi poate folosi servere de jocuri ... poate-poate.

MIŞCĂRI DE CONSOLIDARE

După ce problemele 360-ului, în special înspăimântătorul „Ring of Death", au început să se înmulţească, era de aşteptat ca Microsoft să vină cu un răspuns. Puţin cam târziu, în schimb foarte mulţumitor, acesta a venit sub forma unei scrisori deschise, semnate de Peter Moore, vice al Interactive Entertainment Business din cadrul Entertainment and Devices Division - Microsoft Corp. Pe scurt, Microsoft extinde garanţia Xbox-ului, inclusiv pentru cele vândute deja, la trei ani şi va suporta costurile reparaţiilor şi de expediere. Mai mult decât atât, decizia se aplică şi în cazul celor care au avut probleme cu consola până acum şi care îşi vor primi banii înapoi. Se aşteaptă ca Microsoft să decarteze peste un miliard de dolari în această campanie, o sumă care nu poate fi trecută cu vederea nici măcar în cazul lor.



Dacă Microsoft a dat o lovitură de imagine, scumpă, dar eficientă, Sony a anunţat un frumos „cadou" oferit sub forma ieftinirii PS3-ului cu o sută dolari. Din păcate „sărbătoriţii" vor fi în prima fază doar americanii şi canadienii, care vor putea cumpăra consola cu 499 de dolari :(. De asemenea, Sony plănuieşte să lanseze în august versiunea de 80GB (aflată pe piaţă de câteva săptămâni în

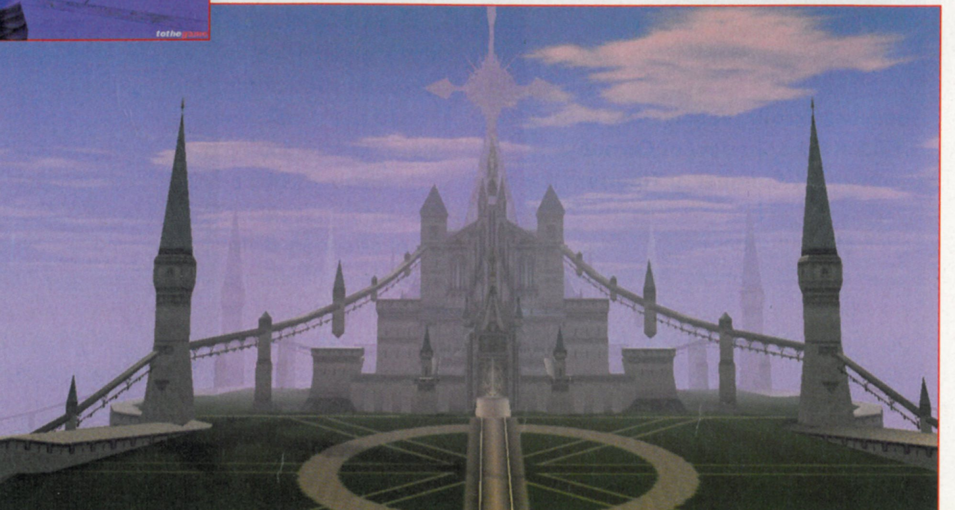


Coreea), care va fi comercializată la preţul de 599 de dolari, iar ca să facă pachetul mai atrăgător, promite că va strecura şi o copie a jocului MotorStorm în cutie. Ete na!

Imediat analiştii şi-au dat seama că stau degeaba şi au lansat teoria care spune aşa: Microsoft pluseazǎ şi implicit micşorează. Preţul. Rezultatul va fi un minus din 360 după cum urmează: Elite scade de la 479$ la 399$, Premium de la 399$ la 349$, Core-ul de la 299$ la 249$, iar Baziaş, Orşova şi Calafat ajung la soixante cinq centimetres. Got it?

NCSOFT SEMNEAZĂ UN CONTRACT EXCLUSIV DE DEZVOLTARE DE JOCURI CU SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

NCsoft Corporation (Guild Wars, City of Heroes şi Lineage) a anunţat un contract exclusiv de dezvoltare de jocuri cu Sony Computer Entertainment, prin care NCsoft va crea mai multe jocuri online pentru platformele PlayStation, inclusiv PlayStation 3 şi PSP, accesibile prin PlayStation Network. Anunţul a fost făcut în cadrul E3.



Cu toate că oficialii companiei nu au intrat în detalii referitor la tipul de jocuri aflate în proces de dezvoltare, oficialii NCsoft au confirmat că jocurile vor fi create atât din proprietăţi intelectuale existente (IP) proprietatea NCsoft, cât şi din IP-uri noi.

„Acesta este un mare pas înainte pentru jocurile online," a spus Geoff Heath, CEO al NCsoft Europe. „Suntem încântaţi să lucrăm cu Sony Computer Entertainment. PS3, cu puternicul său procesor Cell Broadband Engine şi unitatea de disc inclusă standard în fiecare unitate, fac această platformă extrem de versatilă şi îi oferă posibilitatea lui NCsoft să creeze medii multiplayer masive. Împreună cu PSP-ul conectabil la internet, suntem încrezători că SCEI şi NCsoft pot dezvolta experienţe online unice şi captivante, care nu se vor regăsi pe nicio altă platformă."

„NCsoft s-a poziţionat ca unul dintre cei mai importanţi producători de jocuri din domeniul online," a spus Riley Russell, vicepreşedinte al echipei de suport pentru aplicaţii third party al Sony Computer Entertainment America. „Lunga lor experienţă în crearea de jocuri de succes online este exact ceea ce avem nevoie pentru a dezvolta PlayStation Network, oferind experienţe noi şi bogate, atât pe PS3, cât şi pe PSP. Puterea consolelor Sony şi experienţa NCsoft în dezvoltarea de jocuri online sunt premisele a ceea ce urmează să fie, fără îndoială, o relaţie fructuoasă pentru ambele companii, dar mai ales pentru utilizatorul final – gamer-ul."

S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY ANUNŢAT

GSC a anunţat în cadrul E3-ului că trupele din Kiev lucrează de zor pentru ca la începutul lui 2008 noi să fim ocupaţi cu evenimentele din prequel-ul S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky. Acţiunea este plasată cu un an înaintea evenimentelor din S.T.A.L.K.E.R. şi are loc într-o zonă lărgită, cu Red Forest, Limansk, Pripyat Undergrounds s.a.. Printre plusurile promise se mai numără şi un AI îmbunătăţit (asta ar fi bine), fast travel, HUD-ul şi PDA-ul refăcute şi o nouă versiune a engine-ului X-Ray, ajuns la versiunea 1.5. Cu greu ne abţinem de la comentarii pe marginea timpului necesar până o să ne bucurăm de „Clear Sky", momentan însă o lăsăm aşa, începutul lui 2008. Cât de bine sună!



UN FISHING MASTER EXCLUSIV PENTRU WII







Încă din timpul orelor petrecute la pescuit în demo-ul genialului Zelda: Twilight Princess, am început să visăm la un joc de pescuit pe Wii. Era clar că „exploatarea" Wii-ului nu putea ocoli pescuitul, drept urmare iată că acum avem promis jocul Fishing Master, de binele căruia se va ocupa echipa Konami-Hudson Soft. Folosind Wiimote-ul şi Nunchuk-ul vom putea să momim, să lansăm sau să recuperăm peştele virtual şi, dacă nu suntem cu toate la cap, putem să ne prefacem că îl şi mâncăm. Partea şi mai bună este că pe „balta" din sufragerie se vor putea întrece până la patru pescari în acelaşi timp, iar noi de abia aşteptăm Cupa Naţională la Crap Pixelat. Până atunci, un călduros senzor întins.

UBISOFT ANUNŢĂ WAR WORLD PENTRU XBOX LIVE ARCADE

Ubisoft a anunţat că va lansa War World pentru Xbox LIVE Arcade, în vara acestui an. Dezvoltat de către Third Wave Games, War World este un 3rd person shooter care combină acţiunea plină de tensiune cu un gameplay tactic, fiind primul joc de acest gen pentru Xbox LIVE Arcade.

Cu efecte vizuale next-gen şi un gameplay de calitate, War World plasează jucătorul direct pe câmpul de luptă al unei planete zguduite de un război devastator. Jucătorii vor putea controla unul dintre cei zece roboţi Mechanoids, fiecare cu abilităţi specifice, şi vor instala haosul pe parcursul celor 100 de niveluri ale campaniei single player. De asemenea, modul multiplayer va permite înfruntări pe Xbox LIVE în unul din modurile CTF, Bomb Assault, DM şi TDM.



CONCURS LEVEL ŞI

GameShop.ro

SID MEIER'S CIVILIZATION IV

PC CD-ROM SOFTWARE

2K GAMES

Câştigă un joc Civilization IV cu manual în limba română

Cine este distribuitorul jocului The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar?

a. Blizzard ■
b. NCSoft ■
c. Codemasters ■

Răspunsul îl găseşti în articolul dedicat jocului The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar din acest număr al revistei.

Nume, prenume ______
Str. ______ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
Localitate ______ Cod ____ Judeţ ______
Telefon ______ e-mail ______

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 septembrie 2007.

SimCity Societies

SimCity e mort! Trăiască SimCity Societies!

Deciziile unei companii de jocuri sunt de multe ori cel puțin ciudate când vine vorba de continuarea, transformarea sau „furtul" de gologani din buzunarul gamerilor. Se știe că Electronic Arts reușește să facă o grămadă de bani din serii și jocuri mediocre, în mod inexplicabil. Acesta este unul dintre motivele pentru care toate celelalte mari companii de distribuție urăsc din tot sufletul acest EA, pentru că nu îi cunosc secretul. Eu cu atât mai puțin, doar că nu-i urăsc. Cert e că lumea cumpără în draci jocurile de nota 6 distribuite de EA și acesta e singurul lucru care contează până la urmă. În cazul lui SimCity, a fost luată o decizie radicală – transformarea lui într-un Caesar IV al secolului XXI. O fi bine, o fi rău… Vom vedea.

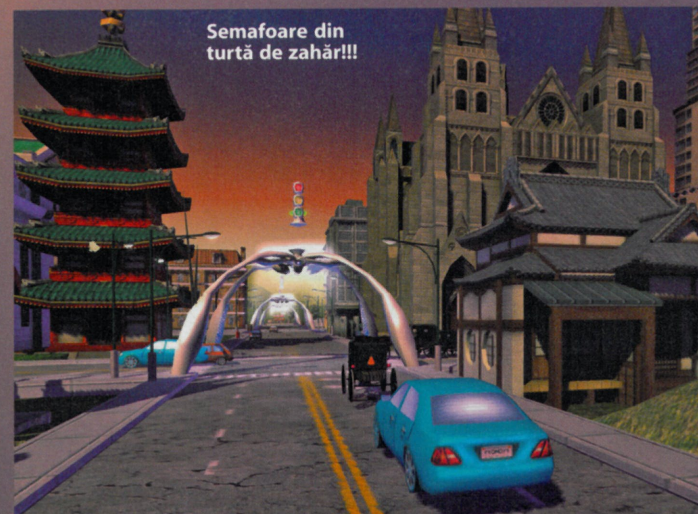
În primul rând trebuie să aveți în vedere faptul că EA a decis să nu-i mai lase pe cei de la Maxis să lucreze la acest nou titlu deoarece Will Wright examinează atent lame la microscop pentru Spore. E greu să simulezi AI-ul unei bacterii, știm cu toții asta. De aceea SimCity va fi creat de o echipă care nu este in-house, așa cum ne-am obișnuit cu restul seriei. Echipa se cheamă Tilted Mill și este aceeași care a creat mult criticatul Caesar IV și obscurul Immortal Cities: Cildren of the Nile, ambele proiecte destul de nereușite. Unii s-ar putea să mă contrazică în ceea ce-l privește pe Caesar IV, însă hai să fim serioși, e o serie care s-a dus de râpă cu acest ultim titlu. Cu alte cuvinte, o echipă „promițătoare"… dar să nu judecăm prezentul prin prisma trecutului. Dacă Uve Boll nu poate evolua, asta nu înseamnă că nici Tilted Mill nu poate. Cert este că SimCity Societies nu va mai avea aproape nicio legătură cu seria veche decât poate faptul că va conține clădiri.

„SOCIETÁTE, societăți, s.f. 1. Totalitatea oamenilor care trăiesc laolaltă, fiind legați între ei prin anumite raporturi economice. Ansamblu unitar, sistem organizat de relații între oameni istoricește determinate, bazate pe relații economice și de schimb", ***cum ar spune DEX-ul.***

Idei și idei

Așadar, se pare că lumea se plângea la porțile EA într-o dimineață „Doamne EA, suntem proști și retarzi și nu ne mai duce capul să jucăm SimCity. Dă-ne nouă astăzi un joc ca pentru noi și ne iartă nouă imbecilitatea rezultată din decadența societății capitaliste multilateral dezvoltate". EA e mare și drept și a auzit rugăciunile gamincioșilor, motiv pentru care a scos banu' și a zis „Să fie SimbeciloCity". Și uite așa, la porțile electronice și artistice au început să curgă pelerini investitori și producători. Și așa va fi. O să ia mai mult de șapte zile, aia e clar. În ziua de azi sclavii nu mai muncesc ca odinioară. S-au lenevit toți și strigă „Ce!? Noi nu schimbăm nimic!" (apropo de întrebarea „De câți programatori ai nevoie ca să schimbi un bec"). În concluzie, Tiltred Mill software a adunat un grup de economiști și le-a zis „Faceți ce faceți mai bine. Teoretizați îngereilor!". Și uite așa, a apărut societatea SimCity, care nu mai are nevoie de mâncare și apă. Are nevoie de energii sociale, de industrie, sănătate, obediență, știință, devotament și creativitate. Dacă le ai pe astea, ai tot. Dar să nu batem câmpii prea tare. În primul rând, s-a terminat cu sistemul „zonal", unde defineați voi zone de locuit, zone comerciale, industriale sau zone Zoster. S-a terminat cu țevile, metrourile, stațiile de autobuz etc. S-a terminat cu SimCity și scap o lacrimă de crocodil. Acum, veți avea în jur de 400 de clădiri și upgrade-uri pe care le veți putea amplasa manual. Vrei o casă, faci o casă. Vrei un birt, faci un birt. Totul în funcție de ce fel de resurse vrei să consume zona respectivă. Normal, la bază e același sistem de Necesar Satisfăcut = Fericire, însă are o formă mai ciudată. Clădirile vor produce resursele amintite mai sus, pe care omenii din oraș le vor consuma. Spre exemplu, Centrul de Propagandă va produce Obediență, spre deosebire de o bază militară echipată cu rachete atomice, care va produce probabil Creativitate… Oricum, sistemul este interesant, nimic de zis. Pare chiar și complicat. Însă în joc nu va trebui să gândiți pentru că va fi totul scris, parafat, explicat și ultra-vizibil. Din câte am văzut eu din prezentarea pentru E3, se transmite conceptul de interfață mare, voluminoasă, cu poze multe și colorate, ca pentru proști. „Este ceea ce toți ne dorim, încă un joc cretin", cum ar spune probabil un Topârceanu modern. Dar poate că nu o să fie așa și cred că Topârceanu ar fi fost ceva mai vehement. Deci o grămadă de variabile.


Eterna și frumoasa imaginație a tineretului vinovat din Canada


Semafoare din turtă de zahăr!!!


Au venit americanii!!!

Astenia sec. XXI

Că altfel nu o pot numi. Singurii care nu suferă de o scădere a numărului impulsurilor nervoase pe centimetru cub sunt teroriștii. În rest, ne prostim pe zi ce trece, iar industria de divertisment ne sapă groapa. Zi de zi trebuie să ne mulțumim cu din ce în ce mai puțin efort intelectual. Zi de zi trebuie să înțelegem că singurul lucru care contează este să te ducă mintea să produci Wealth. Restul… este inutil. Normal că singurii care mai produc artă de dragul artei în ziua de azi fac vizite săptămânale la psihologi și psihiatri. Așadar Creativitatea este rezervată nebunilor. Mai departe, Obediența se cultivă vizual, la televizor. O absorbim cu toate simțurile, mai nou și olfactive, o experimentăm ori de câte ori deschidem ochii dimineața. Devotament… hehe… nu înțeleg. În fine… Oricum, sincer, deși engine-ul 3D arată bine, iar producătorii, distribuitorii, investitorii și economiștii sunt foarte încântați de acest titlu, io am mari rezerve. Poate și din cauză că știu că EA folosește pentru jocuri doar profilul psihologic al cumpărătorului american. Însă... din câte am văzut la noi în ultima vreme, s-ar putea să ne încadrăm în curând în el… E ceea ce vrem, nu? (Deși cred că la noi va apărea în curând o nouă orânduire socială – Cocalarismul).

■ **Locke**

- **Producător** Tilted Mill
- **Distribuitor** EA
- **ON-LINE** simcity.ea.com
- **Data lansării** noiembrie 2007

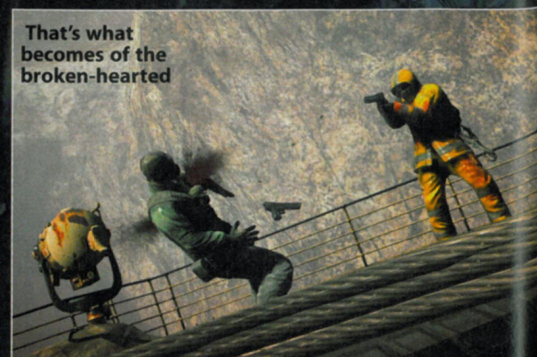
THE CLUB

Inspirat din micile plăceri ale vieții

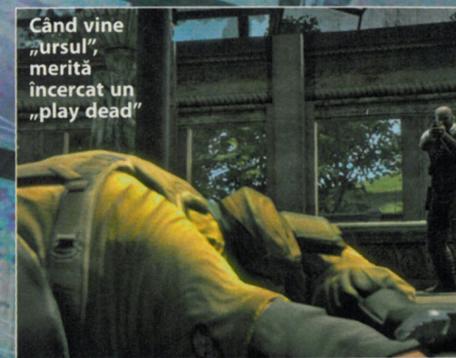
Din păcate pentru liniștea mea, de câte ori aud cuvintele „The Club", mintea îmi zboară la mormăielile lui 50 Cent. Din fericire, în cazul de față asocierea este eronată, 50 Cent calmându-se după tentativa de joc numită 50 Cent: Bulletproof. „Clubul" despre care discutăm acum este rezultatul convingerii celor de la Bizarre Creations că se pot remarca și prin alte jocuri decât moto-sport. Până acum, pe lângă alte titluri, ei au semnat seria Project Gotham Racing, două episoade Formula One, pe când licența era la Psygnosis, și Metropolis Street Racer, joc exclusiv pe Sega Dreamcast. Se pare că cei de la Sega nu i-au uitat pe băieții de la Bizzare, pentru că The Club va fi publicat de gigantul japonez.

Bine ați venit în Club

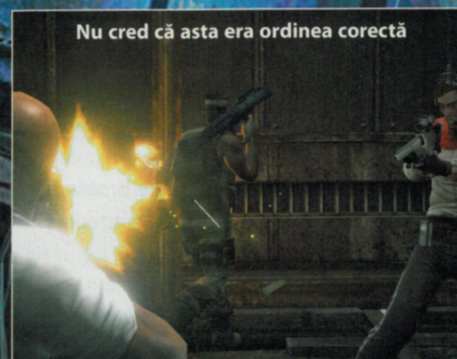
Și dacă „fifti" nu e „in da club", atunci cine? Dictatori, conducători ai țărilor din Lumea a Treia, patroni de imperii media, miliardarii internetului, megastaruri de la Hollywood și marii traficanți de droguri. Pe scurt, „spuma" planetei, care în cadrul acestui club și-a găsit un hobby comun: plăcerea de a asista la lupte moderne între gladiatori. Pentru a arunca o umbră misterioasă peste acest club, ni se spune că una din originile sale ar putea fi clubul Londonez „Hellfire". Acum că am aflat cine sunt spectatorii, să trecem la gladiatori. Pentru această poziție sunt recrutați oameni din exterior, al căror principal scop este să rămână în viață. În mod normal, pentru a reuși acest lucru, va trebui să-ți elimini toți contra-candidații la „primul loc" în meciurile organizate de Club. Jocul ne oferă opt personaje cu care vom putea juca, detalii fiind dezvăluite în acest moment doar despre două dintre ele. Îl avem pe Dragov, fiu al Siberiei, „onorat" cu titlul de cel mai căutat criminal din istoria Rusiei. Prins la un moment dat, reușește să evadeze din cea mai sigură închisoare din țară. Exact când elicoptere pline cu sniperi instruiți să ucidă „on sight" i-au luat urma din nou, un telefon primit la Kremlin schimbă muniția din gloanțe în tranchilizante. După mai multe „înțepături", este răpus, iar Clubul are un nou recrut, căruia i se oferă libertatea ca premiu pentru câștigarea următorului concurs. Unul din rivalii lui Dragov este Renwick, o namilă de culoare, detectiv NYPD remarcat prin numeroasele decorații primite. Ajunge în atenția Clubului după ce începe să investigheze zvonurile din stradă care pomenesc despre o organizație secretă a cărei principală activitate constă în organizarea de lupte pe viață și pe moarte. Dacă inițial ancheta este sabotată de „birocrația" din interiorul poliției, insistențele sale îi aduc suspendarea și ulterior mai multe acuzații de corupție, de care scapă doar după ce se retrage din NYPD. Duce ancheta mai departe și reușește în sfârșit să atragă atenția Clubului care, special pentru el, organizează ziua porților deschise. Premiul, pe care și-l promite singur, este finalizarea anchetei și deconspirarea activității și a membrilor Clubului. Pe lângă Dragov și Renwick, încă șase luptători vin cu poveștile lor și motivațiile de a supraviețui. Toate personajele sunt caracterizate și prin viteză, putere și rezistență, restul urmând să fie decis de abilitatea noastră de a-i călăuzi spre sfârșitul jocului. Luptele se vor desfășura în opt locații amplasate prin diferite zone de pe glob. Toate aceste locații, acum părăsite, au ajuns în proprietatea Clubului, care le folosește pentru micul său concurs, nu înainte de a le aproviziona cu carne de tun. Momentan sunt prezentate două dintre ele: o oțelărie din Germania și o închisoare din SUA, însă o privire atentă aruncată pe site-ul jocului ne dezvăluie o excursie la Veneția, o „croazieră" pe un vapor, plus alte vizite în Rusia, Cehia și U.K. Avem actorii, avem platourile de filmare, ACTION!

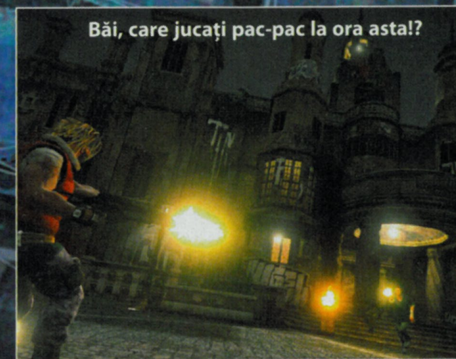

That's what becomes of the broken-hearted


Cât chef de „muncă" pe asta...


Când vine „ursul", merită încercat un „play dead"


O dau ieftin, are doar 2000 de victime la bord


Nu cred că asta era ordinea corectă


Băi, care jucați pac-pac la ora asta!?


Prima impresie contează!

... and shoot

The Club își propune să fie un score-based 3rd person shooter care ar trebui să satisfacă pretențiile și celor mai sângeroși dintre noi. Cu siguranță, jocul va face subiectul multor știri prin care vom fi anunțați că a fost interzis în mai multe teritorii, în care lecția cu fructul oprit nu a fost înțeleasă, dar și al unei pledoarii semnate de Jack Thompson, cunoscută fiind „pasiunea" acestuia pentru jocurile video după ce a pierdut lupta cu hip-hop-ul. În concluzie, ar trebui să ne așteptăm la o cantitate însemnată de publicitate gratuită, pe care probabil se bazează și cuplul Sega-Bizarre. Dar să revenim la The Club și în primul rând să vedem care e treaba cu score-based. Spuneam mai devreme că locațiile vor fi alimentate cu carne de tun. Pentru a vă fi mai ușor să micșorați densitatea populației din „arene", gândiți-vă la victime ca fiind puncte. Cu cât omorâți mai multe, cu atât primiți mai multe puncte. Ținte vor fi destule, iar puncte în plus se fac în momentul în care reușim combo-uri cât mai lungi. Din acest punct de vedere, The Club pare a fi jocul ideal pentru a te lansa într-un killing spree de toată frumusețea. Totul ține de viteza și precizia fiecăruia dintre noi. Nici măcar de prea mult antrenament nu avem nevoie, producătorii anunțând că jocul respectă mecanica clasică a unui shooter 3rd person, ba chiar, pe alocuri, a fost folosit și cuvântul arcade. Împotriva monotoniei vor fi folosiți zece inamici cu arme și abilități diferite și 18 arme diferite care acoperă toată gama specifică shooter-elor. Pistoale, sniper-e, shootgun-uri, automate, un lansator și trei tipuri de grenade. Pentru că vorbim despre un joc care își propune să ne ofere multiple sesiuni de killing spree, este evident că arme și muniție vom găsi și la cei care „nu au reușit". Partea de single player ne va aduce două moduri de joc: campania – The Tournament – și Gunplay, un mod în care folosind mai multe opțiuni disponibile vom selecta după bunul plac hărțile, armele și inamicii. În Turneu vom fi plimbați prin cele opt locații, fiecare cu mai multe niveluri și decoruri realizate după tema locației, urmând a debloca pe parcurs locații, arme și inamici noi. În funcție de gradul de dificultate preferat, vom avea un target diferit de puncte pe care va trebui să-l atingem. Multiplayer-ul ne așteaptă cu opt moduri de joc diferite pentru un maxim de opt jucători. Avem clasicele DM și TDM, plus Score Match, Hunter Hunted, Team Siege, Team Fox Hunt, TF Objective și Team Skull Shot. Deși denumirile trădează regulile aflate în spatele acestor moduri, producătorii ne invită să mai avem răbdare pentru mai multe detalii legate de ultimele șase moduri. Spre deosebire de PC, versiunile jocului pentru PS3 și Xbox 360 pot fi jucate și în split-screen de maximum patru jucători.

Sfânta regulă cerere și ofertă

Un joc bizar? Nici vorbă. Doar un concept simplu „cerut" de cea mai răspândită doleanță a consumatorilor. Kill, kill, kill. Un ban cinstit pe care cei de la Sega și Bizarre se așteaptă să-l încaseze dacă totul iese bine. La promisiuni prea multe sau prea pretențioase nu s-au înhămat, așadar transformarea acestui joc într-un „succes financiar" nu ar trebui să fie o problemă. Atenția acordată acestui joc este trădată și de faptul că pentru coloana sonoră au fost înregimentați Richard Jacques (Headhunter, Metropolis Street Racer) și, mai ales, Jesper Kyd, al cărui portofoliu impresionant conține printre altele: Hitman, MDK, Splinter Cell: Chaos Theory, UT3, Kane & Lynch și Assassin's Creed. Mega killing spree-ul începe spre sfârșitul acestui an pe 360, PS3 și PC. Be prepared, be very prepared!

■ **Rzarectha**

- **Producător** Bizarre Creations
- **Distribuitor** SEGA
- **ON-LINE** www.bizarrecreations.com/the_club.php
- **Data lansării:** sfârșitul lui 2007

Turning Point: Fall of Liberty

Vive la resistance!

Demult de tot, în vremuri de mult apuse, un anume Sebah scria un joc cu pac-pac în care nemţii reuşiseră să facă pe dracu'-n patru şi câştigaseră al Doilea Război Mondial, iar tu, ca un mare samaritean, făceai pe dracu'-n paişpe să schimbi soarta lumii cu arma în mână. Curios lucru, dar de atunci încoace nu am mai auzit de un alt joc de acest fel, deşi subiectul pare extraordinar de prolific. De asemenea, o idee despre care nu am auzit să fie pusă în practică, poate din cauză că subiectul este foarte sensibil, ar fi un joc în care să intri în pielea unui evreu care a aderat la operaţiunea Ultima Şansă (Last Chance). Pentru cei care nu ştiu, această operaţiune a fost pornită de către Israel şi avea ca scop capturarea sau, după caz, anihilarea naziştilor criminali de război care au scăpat de judecata tribunalelor după cel de-al Doilea Război Mondial. Un adevărat Lorenzo Lamas al evreilor, Simon Wiesenthal a capturat sau asasinat sute de presupuşi nazişti care au contribuit într-un fel sau altul la exterminarea evreilor în Holocaust. Imaginaţi-vă acţiunea pură la care am putea lua parte prin participarea la capturarea lui Adolf Eichmann în Argentina în 1960 sau la asasinarea lui Herbert Cukurs în Uruguay în 1965. Mai ales, jocul poate căpăta o amploare deosebită având în vedere că vânătoarea de nazişti a luat sfârşit doar în 1986, după mai bine de 40 de ani de la terminarea războiului. Cu toate acestea, nu cred că cineva se va atinge de acest subiect având în vedere mănuşile cu care se manevrează orice problemă legată de evrei şi tragedia prin care au trecut.

Momentul cu pricina

Codemasters propune un asemenea joc, în care putem experimenta o lume în care naziştii nu au fost învinşi şi au cucerit lumea. Astfel, ni se deschide o cu totul şi cu totul altă perspectivă asupra întorsăturii pe care războiul ar fi luat-o dacă nu ar fi existat Winston Churchill. Totul pleacă de la moartea sa, când a fost lovit de un taximetru pe străzile din New York în 1931. Şi că veni vorba, eu am ştiut dintotdeauna că americanii au vrut să saboteze războiul ce urma şi că erau nişte hortişti nenorociţi. De asemenea, nu multă lume ştie că nemţii au încercat să schimbe soarta războiului asasinându-l pe primul ministru englez. Fiind conştienţi de importanţa pe care Churchill o avea în organizarea defensivei engleze, ei au trimis o trupă de comando ce aveau ca scop asasinarea premierului, care se afla în convalescenţă într-o căbănuţă din pădure. Doar că acolo se afla sosia acestuia, un actor britanic a cărui asemănare cu Churchill l-a pus în postura de dublură a acestuia. Comandantul trupei germane a ajuns până în camera în care acesta se afla, dar a înţeles vicleşugul şi s-a recunoscut învins. Deşi trupa sa fusese anihilată în totalitate, *hicleristul* nu a ucis actorul, fiind conştient de inutilitatea faptului. Oricum, mai multe despre acestea puteţi citi în cartea lui V. P. Borovicka, „Atentate care urmau să schimbe lumea".

Oricum, Anglia lipsită de un om competent la conducere în timpul războiului a pierdut lupta cu nemţii, în faţa cărora a capitulat. Adaugă acestei capitulări şi faptul că japonezii nu au atacat Pearl Harbour, neforţând astfel mâna americanilor să intre în război şi obţii un cu totul şi cu totul alt teatru pentru dezvoltarea evenimentelor.

Astfel, timp de câţiva ani nemţii au avut timp să rezolve problemele în Europa, să-şi întărească forţa economică şi să facă nişte planuri măreţe de ocupare a continentului de peste Atlantic. Da, ai ghicit: Americaaaa!

Şi iată că un nou Columb, mai blonduţ şi în uniformă de zeppelinist, a trecut oceanul pe neve şi a căzut în ograda Unchiului Sam fără măcar să dea o telegramă înainte. În 1952, New York-ul, acelaşi oraş care l-a omorât pe apărătorul nevinovaţilor şi pe spaima pungaşilor în 1931 călcându-l cu maşina, se vede trecut prin foc şi sabie de teutonul furios.

Navele de luptă germane ocupă într-o clipire portul peste care tronează Statuia Libertăţii (fiţi pregătiţi pentru nişte momente emoţionante în care americanul de rând va topi cu lacrimi în ochi torţa pentru a o transforma în gloanţe), avioanele bombardează cu tenacitate fiecare grădiniţă în parte, iar zeppelinele şi vehiculele de asalt se asigură că toată lumea prinde un loc în faţă la măcel.


La intersecţia lui 5th cu Panzer VIII

Din tot ce s-a aflat până acum, cele mai impresionante mi se par aceste zeppeline pe care de abia le aştept să le văd în acţiune. Mai ales că este imposibil să nu se ridice un Pistruiatul latino de prin Bronx, care le va da jos de pe cer cu nişte cornete în flăcări.

Cum America se simţea în siguranţă, nu prea s-a ocupat de armata regulată, care a dat bir cu fugiţii imediat ce a dat nas în nas cu mirosul prafului de puşcă german. Dar imigranţii care alcătuiesc populaţia New Yorkului, mafioţii italieni, sindicaliştii irlandezi şi şomerii de culoare pun mâna pe un picior de scaun şi muşcă din oţelul Krupp ce le zguduie din temelii visul american. După cum spune şi comunicatul de presă sosit de la Codemasters: „Va fi o luptă foarte personală pentru fiecare dintre noi, deoarece acum ne luptăm pentru a apăra pământul american!". Eu aş zice să îi lăsăm să ardă şi să ne lase să pilotăm şi noi un zeppelin în WTC. Allahu Akbar şi Heil Hitler!


Daţi-mi repede un crosshair!

Cetăţeanul îngrijorat de soarta ţărişoarei sale va putea pune mâna pe nişte arme mai puţin familiare cunoscătorului arsenalului celui de-al Doilea Război Mondial. Este şi normal, deoarece vremea a trecut, iar armamentul s-a mai dezvoltat. Aşa că, prin iarnă când este programat jocul să iasă pe piaţă, ne vom putea cafti cu noi Schmeisser-e şi noi Browning-uri, din care tot ce pot spera este să nu iasă lasere sau gloanţe care te urmăresc după colţ.

Mazel Tov!

Eu unul tot aş vrea să mă joc de-a Wiesenthal şi să urmăresc hortistul şi în gaură de şarpe prin America de Sud. Doar vizualizează imaginea unui evreu mâzgălit pe faţă cu noroi, cu pălăriuţa sa haioasă şi cu zulufii măturând pe jos prin jungla argentiniană, luând urma lui Dr. Mengele. Cât de fain ar fi să poţi să vânezi nemţi cărora să le citezi din Torah înainte să le iei capul şi ca ultimă umilire să îi circumcizi. Hell yeah!

■ **Koniec**

- **Producător** Spark Unlimited
- **Distribuitor** Codemasters
- **ON-LINE** codemasters.com/turningpoint
- **Data lansării** iarna 2007


Ce să fie? Ce să fie?


Tii, muică, ce de flamuri...

FALLOUT 3

Iradiare humanum est



Noiembrie 2003. La noi e noapte şi frig. La El e zi şi cald. Un (sau „o", pentru cei care încă mai cred că Mitza e o duduie zglobie cu sânii mari) Mitza înfrigurat, înfofolit într-o şubă suspect de asemănătoare cu Power Armor-ul primit cadou de la Brotherhood of Steel după câteva nopţi de nesomn, buchiseşte de zor la Preview-ul lui Van Buren/Fallout 3. În aceeaşi zi (care la noi era noapte), J.E. Sawyer, Lead Designer al proiectului Van Buren, îşi ia tălpăşiţa de la Black Isle şi, cel mai important, reuşeşte să-i nenorocească mândreţea de preview al lui Mitza. Pe culmile disperării, Mitza se îmbată cui şi îşi trimite „simşii" în armată. The end!

Dispariţia lui Sawyer de la cârma Fallout-ului a dat naştere unor profeţii apocaliptice, care în cele din urmă au sfârşit prin a se adeveri. Compania Black Isle şi-a dat obştescul sfârşit, iar Fallout 3 a dispărut complet de pe radare. În urma sa au rămas vreo şapte artwork-uri orfane, un demo tehnologic („scăpat" pe net acum două luni) şi o legiune de fani disperaţi că urmaşii lor vor creşte într-o lume fără Fallout 3. The end? Nu încă. De unde, de niciunde, călare pe un sac cu bani, a apărut Bethesda şi a „smuls" franciza Fallout din braţele celor de la Interplay, care nu păreau a fi dornici să o pună la treabă prea curând. Totuşi, oamenii de la Interplay, conştienţi că nu va trece mult şi RPG-ul postnuclear va reveni în centrul atenţiei, şi-au păstrat drepturile asupra unui posibil MMO Fallout. Bravo lor, dar gamerul tipic este interesat mai mult de experienţele single (hehehe), aşa că vom ignora deocamdată MMO-ul lui Interplay.

Izometrie, vis de neatins

În fine, să ne întoarcem la ce vă interesează cu adevărat. Va fi Fallout 3 minunea izometrică pe care v-o doriţi cu toţii? Dacă sunteţi din categoria celor care consideră că perspectiva izometrică şi sistemul de luptă turn-based sunt elementele definitorii ale seriei Fallout, v-aş sugera să vă opriţi din citit aici. Fallout 3 nu va fi izometric, iar luptele nu vor fi turn-based. În Fallout 3, Bethesda a optat pentru o perspectivă first-person, iar pentru a sări în sprijinul celor care nu pot trăi fără sfânta izometrie, Bethesda mai promite că va introduce şi o cameră 3rd person. Cu puţină răbdare şi dibăcie şi cu un pic de ajutor din partea funcţiei de zoom, nu putem spera decât că problema perspectivei izometrice va fi pe trei sferturi rezolvată.

Un alt „hop psihologic" peste care va trebui să treceţi este faptul că Fallout 3 va vizita şi consolele. Posesorii de console vor fi extaziaţi, dar conservatorii vor strâmba, ca de obicei, din nas. Conform teoriei lor, o consolă nu e în stare „să ducă" un joc de complexitatea lui Fallout, iar un posesor de consolă n-are stomac să-l înghită. Nimic mai fals. Pe console avem Final Fantasy, Jade Empire, KotOR şi viitorul Mass Effect, deci eu nu m-aş îngrijora prea tare. Mai rămâne chestiunea portării. Aici lucrurile par şi mai roz. Se lucrează simultan la versiunile pentru PC, PS3 şi Xbox360, deci nu se pune problema portării. Versiunea pentru PC va fi gândită special pentru PC, deci probabil nu vor exista hibele specifice unei portări (cum ar fi fonturile masive din Oblivion, de exemplu).

Go East!

Acum o lună, într-o noapte, conducătorul nostru iubit, Rzarectha, semna în disperare maldăre de NDA-uri (Non Disclosure Agreements), cu gândul că „ia uite, bă, ne-a băgat şi pe noi cineva în seamă". Nu ne-am simţit speciali pentru mult timp, căci în acelaşi timp, peste Ocean (unde era zi), Bethesda răpea cu neruşinare membri ai presei şi îi obliga să privească un demo destul de măricel. Noi am primit câteva screenshot-uri şi măgăoaia pe care o puteţi admira pe copertă, El au apucat să vadă Fallout 3 la treabă. Un târg nu prea cinstit, dar ne-am acceptat condiţia acum mult timp... Dar să revenim. După cum spuneam, El au văzut Fallout-ul în mişcare şi au apucat să spună lumii câteva lucruri interesante.

Prima chestie care ne-a sărit în ochi încă de la primele artwork-uri este schimbarea completă a decorului. Nu vă speriaţi, marile ruine ale şi mai marii civilizaţii americane nu s-au transformat peste noapte într-un paradis terestru, gecko-ul mutant a rămas gecko mutant, iar bălţile radioactive vor fi mai răcoritoare ca oricând. S-a schimbat doar „coasta". Dacă primele două jocuri din serie se desfăşurau de-a lungul şi de-a latul Coastei de Vest, Bethesda ne va transporta în timp la 30 de ani după evenimentele din Fallout 2 şi ne va trimite la plimbare pe Coasta de Est. Printre locaţiile confirmate se numără suburbiile Washington-ului, ruinele unui mall - bântuite de o şleahtă de neguţători de sclavi (meeeeemorieeees) - şi Megaton, un orăşel construit în jurul unei bombe atomice nedetonate. Deşi în New Reno am devenit star porno, nu mă deranjează deloc schimbarea de decor. De-abia aştept să vânez bizoni cu două capete şi patru oo prin ruinele Casei Albe...

Suprafaţa totală de joc va fi ceva mai redusă faţă de Oblivion (nu prea era măricică nici acolo), nu vom putea conduce vehicule (transportul între locaţii va fi asigurat de bătrânele tunele de metrou), dar ni se promite că nimic nu se va pierde, totul se va transforma. Ei zic că timpul pe care-l vom câştiga va fi investit în quest-uri şi în dialoguri



Reclamele viitorului

cu NPC-urile. Eu zic „bring them on!". Mi-a cam sărit inima din loc când am aflat că arborii conversaţionali vor avea structura celor din Oblivion, dar m-am mai liniştit când producătorii s-au grăbit să adauge că dialogurile vor fi mult mai complexe, va exista cel puţin un skill (ştim deja de Speech) conversaţional, iar NPC-urile vor fi mult mai credibile şi mai pline de viaţă. Dacă în Oblivion îşi făceau veacul peste 1500 de NPC-uri, în Fallout 3 vom avea doar câteva sute, dar ni se promite că fiecare va fi unic, va avea o personalitate bine definită.

Băiete, eşti SPECIAL!

Pe când hype-ul abia se născuse, se zvonea că Liam Neeson o să-şi împrumute vocea personajului principal. E adevărat, numai că Liam nu e El, e Tac'su, şi n-apuci să-i auzi vocea decât în primele două sau trei ore de joc. Un pas înainte faţă de un Picard care vorbea un sfert de oră şi era trimis la somnul cel de veci. Punctul de origine al poveştii noastre radioactive este buncăru' cu numărul 101, pe care o să-l numim de acum înainte Vault 101. Tu eşti o mogâldeaţă specială, de un an şi o jumătate de metru, care, ghidată de tata Liam şi de broşurica „You are Special", face primii paşi într-o viaţă specială, plină de neprevăzut şi de viţei cu două capete. Sunt sigur că aţi observat până acum repetiţia obsedantă a cuvântului „special". Motivul este simplu: acesta e modul meu special de a vă spune că sistemul SPECIAL va fi folosit şi în Fallout 3. Dacă aţi trăit pe Lună până acum şi credeţi că SPECIAL e un eufemism pentru retardat, vă înşelaţi. Este mai vechiul nostru prieten din primele două jocuri Fallout, un acronim care descrie cele opt caracteristici de bază ale personajului (Stamina, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility şi Luck). Deci, sistemul SPECIAL va fi invitatul de onoare în Fallout 3. Şi nu va sosi singur, va fi însoţit de vechile lui prietene, skill-urile şi perk-urile. Nu se ştie exact care şi câte vor fi acestea, însă sperăm că producătorii vor reuşi să implementeze măcar jumătate din „matematica" primelor două jocuri.

Revenind la puiul buncărului, căci povestea lui ne interesează în mod special (opriţi-mă, oameni buni!), primele două sau trei ore din joc le vei petrece în adăpostul antiatomic învăţând mersul firesc al lucrurilor alături de tata Liam. La 10 ani vei primi una bucată PipBoy 3000 şi, odată cu el, primele quest-uri şi-o puşcă. Adevărata aventură porneşte în momentul în care împlineşti 19 ani şi Rob Roy (pardon, Neeson) dispare subit din peisaj. Cum nimeni n-a părăsit niciodată adăpostul, supraveghetorului îi intră în cap ideea ciudată că ai avea ceva de-a face cu dispariţia tatălui tău şi te trimite la mă-ta Natură. Adică afară din Vault 101, în mijlocul pustietăţii nucleare, unde vei încerca să-ţi găseşti tatăl şi să-i dovedeşti că n-a crescut un papă-lapte.

Ni se promite un quest principal care ne va răpi în jur de douăzeci de ore. La acestea se adaugă alte douăzeci dacă ne ocupăm şi de quest-urile facultative. Vor exista între nouă şi douăsprezece finaluri alternative, ceea ce înseamnă că alegerile făcute în timpul jocului vor afecta serios evenimentele ulterioare. Din păcate, douăzeci va fi şi limita maximă de nivel. Nu ştiu încă prea multe despre numărul de skill-uri şi perk-uri cât să-mi dau seama dacă şi cât limita de nivel impusă va reduce serios opţiunile de personalizare ale PC-ului, deci o să-mi păstrez smiorcăielile până când vom afla noi amănunte.



Ai un foc?

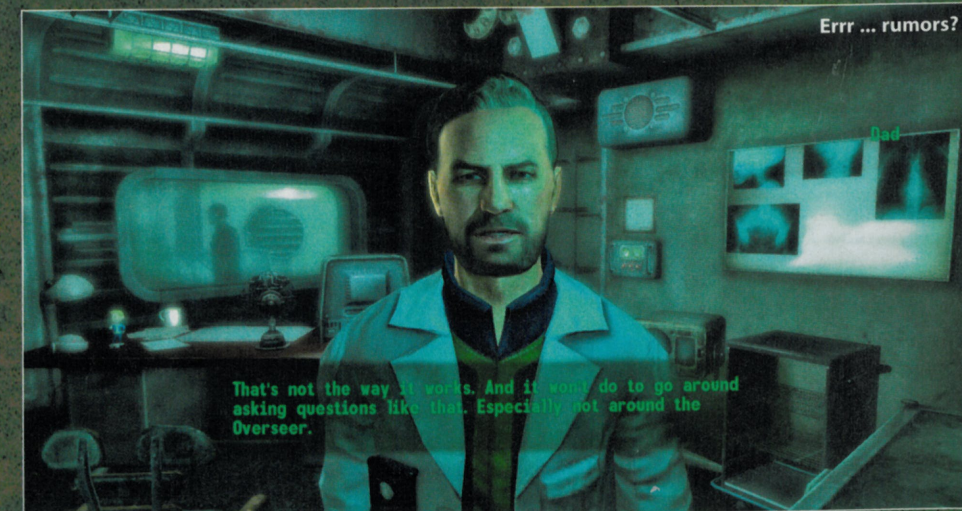


Casnică, pierdut flacon de antidepresive. Îl declar gol!

O temă omniprezentă în literatura SF mainstream a anilor '50 este sfârşitul lumii. Fie că este vorba de un holocaust nuclear sau de o invazie extraterestră, fiecare autor de SF al acelei perioade a construit un viitor strălucit, aşa cum şi l-ar imagina un american al anilor '50, peste care brusc a aruncat o bombă sau a dezlănţuit o hoardă invadatoare de omuleţi verzi (sau galbeni, cu ochi oblici). În Fallout, Black Isle a procedat la fel. Cu măiestria şi răbdarea unui chinez octogenar şi-a înfipt mâinile până la cot în literatura SF postbelică şi a creat un viitor plin ochi de vestigii ale trecutului, peste care a trântit câteva sfinte bombe atomice. Rezultatul l-aţi putut observa şi singuri: o lume în ruine care trăieşte nostalgia unui trecut glorios, un viitor cenuşiu cu reflexe verzui fosforescente, în care puţinii oameni rămaşi încă sunt hăituiţi de trecut. Seriozitate şi umor, depresii şi crize de râs, un jazz molcom ascultat la un radio cu lămpi, epave de maşini clasice cu motoare atomice, tribali cu suliţe fugăriţi de mutanţi cu lasere, un Vault-Boy optimist care ne zâmbeşte tâmp de pe ecranul PipBoy-ului în timp ce în jurul nostru scorpionii cresc cât mamuţii, reclamele puerile ale anilor '50 acoperite de praful radioactiv al anilor 2070, toate aceste elemente şi multe altele (pe care nu-mi ajunge spaţiul să le pomenesc) au pus umărul la crearea unei atmosfere în care nu era greu să uiţi de tine şi au ridicat Fallout-ul la rang de joc-cult.

Din ce-am citit prin zecile de interviuri publicate pe net se pare că oamenii de la Bethesda au înţeles că unul dintre cele mai importante elemente ale seriei Fallout era atmosfera şi au promis că vor încerca să o păstreze neschimbată. Echipa producătoare a făcut o „cură" de Fallout 1 şi 2 (au ignorat Brotherhood of Steel şi Fallout: Tactics), a fost supusă unui tratament intensiv cu „Mad Max" şi alte filme care tratează tema apocalipsei (atomice sau extraterestre) şi s-au pus cu burta pe cărţile SF ale epocii din care seria Fallout îşi trage seva. Altfel spus, dacă în alte locuri şi-au permis să-şi lase imaginaţia să zburde şi vor clădi totul de la zero, la capitolul „atmosferă" oamenii se jură că vor „copia" cu neruşinare Fallout-ul. Art-urile şi cele câteva screenshot-uri sugerează, cel puţin la nivel vizual, că Bethesda e pe drumul cel bun. A, şi era cât p'aci să uit! Un inginer cu şase mâini a meşterit el ce-a meşterit şi a reuşit să integreze un radio micuţ în PipBoy 3000. În timpul unei preumblări prin sălbăticie vom putea asculta un post de radio. Ştiri, muzică (oamenii au licenţiat peste 20 de melodii vechi, da' bune), mici frânturi de conversaţii care ne vor arunca direct în mijlocul unui quest, adică tot ce-i poate dori inima unui rătăcitor prin preeria radioactivă (da, măi, ştiu că preeria e în vest, dar e licenţă poetică).

Recunosc, din câteva screenshot-uri şi un trailer de un minut - eu am fost convertit încă de la The Ink Spots şi „viersul" lui Ron Perlman, dar sunt mai slab de înger - nu poţi trage



Errr ... rumors?


Șeriful radioactiv


Headshot!

prea multe concluzii, așa că pentru a vă mai inocula o doză de optimism vom arunca un ochi peste personajele cheie implicate în producția lui F3. Pe Todd Howard și Pete Hines i-ați tot auzit - slujba lor e să dea din gură, unul în direcția publicului, altul înspre echipă - deci nu voi insista asupra lor. Important e că se declară fani înrăiți ai primelor două jocuri, deci măcar au idee despre ce înseamnă Fallout-ul pentru „gamerime". Emil Pagliarulo, Lead Designer al proiectului Fallout 3, este cel mai interesant personaj din echipa producătoare. Înainte să „sfârșească" la Bethesda, a fost angajat la Looking Glass, unde a lucrat la Thief II: The Metal Age (nivelul Life of the Party este în întregime creația lui). În cadrul Bethesda a dat cu sapa prin Oblivion, unde a fost responsabil (printre altele) cu Dark Brotherhood. Între noi fie vorba, quest-urile Dark Brotherhood sunt de departe cele mai elaborate din Oblivion, deci Pagliarulo și-a arătat pentru a doua oară măiestria și a dovedit că este omul potrivit pentru Fallout.


Iar întârziu la matematică


Haos anarhie!

„But I DO want to set the world on fire!"

După cum spuneam și la început, luptele se vor da în timp real. Fac o paranteză și vă spun că lupta pe ture din Fallout nu m-a dat pe spate. Minutele pierdute așteptând ca un întreg oraș să tragă câte-o bășină și AI-ul imbecil al companionilor nu m-au convins pe deplin că sistemul turn-based e răspunsul dat de Dumnezeu rugăciunilor unei întregi legiuni de RPG-iști. Ce m-au impresionat cu adevărat au fost miriada de variabile care influențau rezultatul unei lupte și faptul că aproape fiecare statistică era pusă la lucru în timpul unei încăierări, dând astfel un sens orelor petrecute în fața sistemului de generare al personajului.

Ideea de bază e că nu m-ar deranja în mod deosebit un sistem de luptă în timp real atât timp cât personajul meu e cel care duce greul. Aici am vești proaste și vești bune. Bethseda spune că Fallout 3 va putea fi jucat și ca un FPS pursânge, unde, în majoritatea situațiilor, reflexele jucătorului contează mai mult decât caracteristicile personajului. Pentru cei mai molcomi, va exista Vault-tec Assisted Targeting System. VATS este vestea cea bună și răspunsul dat de Bethesda celor care-i înjură pentru renunțarea la modelul de luptă turn-based. În principiu, VATS este un hibrid ciudat între bullet-time-ul popularizat de Max Payne și TB-ul clasic și reprezintă încercarea celor de la Bethesda de a împăca „varza" de statistici din capul iubitorului de turn based cu capra săltăreață din mâna FPS-istului îndârjit. N-am înțeles prea bine cum funcționează și nici ei nu s-au chinuit prea tare să ne explice, dar din ce-am priceput se pare că va tacticiza puțin măcelul. Odată activat VATS-ul, acțiunea ia o mică pauză, iar


VATS dus naibii!


Vault sweet vault


Ghici ciupercă ce-i

noi vom putea ținti în liniște anumite părți ale corpului individului de la capătul nepotrivit al puștii (ceva în genul Aimed Shot-ului din F1 și F2). Când suntem mulțumiți de „alegerea" făcută, timpul real își reintră în drepturi, iar personajul execută cuminței comenzile primite în timpul pauzei. Pentru a preveni abuzurile pe care un asemenea sistem le invită asupra sa, fiecare „lovitură țintită" ne va costa un număr de Action Points (da, au revenit și ele). AP-urile se vor reface în timp (VATS-ul trebuie să fie dezactivat), rata de regenerare fiind dictată de Agility. Sună interesant, aștept să-l văd în acțiune.

Bethesda a mai făcut un pas în direcția opusă Oblivion-ului cu pușcoace profețit de fani și a eliminat level scaling-ul din peisajul postnuclear. Probabil ne va tăia puțin din bucuria explorării, în sensul că deși vom fi liberi să hălăduim pe unde va dori sufletelul nostru, în mod sigur o vom lua pe cocoașă dacă ne aventurăm într-o zonă cu inamici prea puțin sensibili la pistolașul flasc al n00b-ului de nivel 2. Însă vom câștiga mult la capitolul „respect de sine". Poți fi un mic Paganel care fugărește lăcuste pe dealuri sau poți fi tipul acela uber cool, îmbrăcat în piele, care se reîntoarce după ani și ani să-i dea omorul mutantului ăla rău care i-a furat banii de nuka cola când era mic. Nu e o alegere chiar atât de grea, nu? În plus, level scaling-ul mă enerva la culme, deci e bine că a dispărut.

18+

Todd Howard declara într-un interviu „violence done well is f***ing hilarious". Parțial sunt de acord cu el. Dacă acum 10 ani ne bucuram ca niște copii mici când vedeam cum zboară bucățele minuscule dintr-un sprite de doi-trei centimetri, închipuiți-vă ce veți simți când veți zbura capete și veți juca biliard cu ochi scoși în 3D. Totuși, impresia generală pe care mi-au lăsat-o comentariile lui Howard la adresa violenței din Fallout 3 este că se pune prea mult accent pe măcel într-un joc ce face parte dintr-o serie care putea fi terminată fără a trage un singur glonț. Omul era mult prea entuziasmat când vorbea de sânge și membre în zbor, iar Fatman, catapulta „de mână" care scuipă mini-bombe atomice, e dovada că lucrurile s-ar putea să meargă puuuuțin cam departe. Ca orice om normal, îmi place din când în când să zbor căpățâna unuia cu un sniper rifle de la 100 de metri sau să-i smulg mâna altuia cu o cheie franceză, dar totuși nu vreau ca Fallout-ul să se transforme în Manhunt. Fiecare cu treaba lui...


Laptop rusesc

Un pic de istorie

Care sunt originile seriei Fallout? Credeați că știați? Ei bine, vă înșelați!

Wasteland



Anul apariției: 1987
Producător: Interplay
Distribuitor: Electronic Arts

Detalii: Primul și unul dintre cele mai importante RPG-uri postapocaliptice. Este primul RPG care a folosit un sistem de dezvoltare al personajului bazat pe skill-uri, o idee extrem de originală la acea vreme. În 2003, Brian Fargo (inXile) a reușit să „răscumpere" licența din brațele EA-ului, iar în iunie 2007 același Fargo și-a exprimat dorința de a realiza un sequel oficial.

Fountain of Dreams



Anul apariției: 1990
Producător: Electronic Arts
Distribuitor: Electronic Arts

Detalii: După succesul Wasteland-ului, Electronic Arts s-a hotărât să producă singur un sequel neoficial, numit Fountain of Dreams. Deși folosea o versiune modificată a engine-ului din Wasteland și a fost un joc destul de bun, pentru fanii Wasteland a reprezentat o dezamăgire, nereușind să surprindă „spiritul" predecesorului său.

Fallout 1



Anul apariției: 1997
Producător: Black Isle
Distribuitor: Interplay

Detalii: La 10 ani de la lansarea Wasteland-ului, cei de la Interplay au revenit în forță cu un joc în același stil, ceea ce i-a făcut pe unii să afirme că acesta era de fapt adevăratul sequel ne-oficial pentru Wasteland (ce se mai complică unii...). Deși la data lansării a fost unul dintre cele mai bug-uite jocuri produse vreodată, Fallout s-a bucurat de un succes imens, datorită atmosferei impresionante și gameplay-ului excelent.

Fallout 2



Anul apariției: 1998
Producător: Black Isle
Distribuitor: Interplay

Detalii: După succesul avut cu Fallout, Interplay lansează în 1998 Fallout 2, cu o nouă poveste, un gameplay mult îmbunătățit și mai puține bug-uri. Până astăzi, Fallout1&2 reprezintă unele dintre cele mai de succes RPG-uri create vreodată.

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel



Anul apariției: 2001
Producător: Micro Forte/14° East
Distribuitor: Interplay

Detalii: Primul joc din universul Fallout, care nu este un RPG pur. Fallout Tactics: Brotherhood of Steel a fost contestat încă de la anunțarea sa de către fanii seriei, care nu puteau să conceapă de ce cei de la Interplay nu înțeleg: „FALLOUT 3! Nu vrem nimic altceva!". Deși nu a fost deloc un joc rău, vânzările nu s-au ridicat la nivelul așteptărilor iar Micro Forte a dat în cele din urmă faliment.
„Bine, măcar acum au înțeles... FALLOUT 3!", au concluzionat fanii.

Fallout: Brotherhood of Steel



Anul apariției: 2003 (numai pentru Xbox și PS2)
Producător: Interplay
Distribuitor: VU Games

Detalii: „Deci... FALLOUT 3!" încă mai zbierau fanii seriei când a fost anunțat acest action/adventure pentru console. Nu știu dacă a existat vreodată un joc care să fie primit cu mai multă ură decât Brotherhood of Steel. Practic, asta a însemnat pentru fani picătura care a umplut paharul, palma care pișcă cel mai tare și dă-i și taie în carne vie: „jocul ăsta o să fie groaznic!", „sper să vă stea cd-ul în gât"... Jocul n-a fost din cale-afară de prost, unii l-ar considera chiar un action decent, dar din păcate a trebuit să-și trăiască viața în umbra uriașilor Fallout 1&2. Să-i fie uitarea ușoară...

Fallout 3/Van Buren



Anul apariției: :(
Producător: Black Isle

Detalii: Trebuie să-l pomenim, deoarece anularea lui a însemnat o palmă grea dată întregii comunități de fani ai „bătrânului" Fallout. De curând a fost lansat un tech demo, pe care, dacă doriți să suspinați cu gândul la „epoca de aur", îl puteți găsi pe DVD-ul din numărul de luna trecută (adică iulie 2007).

Şi dacă tot suntem la capitolul „sânge şi noroi", dacă în Fallout puteam distruge o „budă" dintr-un viitor orăşel de rahat, în Fallout 3 vom putea distruge un oraş întreg. Este vorba de Megaton, „coşmelia" pe care am pomenit-o undeva mai sus. Un orăşel virtual ca toate orăşelele virtuale (cu excepţia bombei), populat cu tot felul de năuci care venerează puterile dumnezeieşti ale atomului şi înţesat cu quest-uri, Megaton poate deveni o mină de experienţă sau un crater în mijlocul deşertului dacă vom accepta oferta unui NPC dubios care ne propune să le detonăm dumnezeul „megatonienilor".

Copiii? Sunt prezenţi la datorie. Vom putea să-i pedepsim cu un minigun când nu-şi fac temele? Mă tem că nu. Producătorii au evitat cu graţie întrebările despre „pruncucid" puse de câte-un reporteraş mai insistent. Au răspuns cu o întrebare „...chiar vreţi să puteţi ucide copii?". Într-un cadru oficial (unde fiecare om e un potenţial psihiatru sub acoperire), nu-ţi poţi permite să urli cât te ţin bojocii „Da, vreau!", aşa că discuţia a devenit cam inconfortabilă şi s-a mutat în ape mai sigure. De exemplu, cu ce tunuleţe nu-i poţi omorî pe săracii copii.

Armedaggeddon!

F1 şi F2 ne-au arătat că viaţa în pustietăţile radioactive poate deveni foarte complexă când ţi-o petreci propovăduind pacea mondială. Sigur, câteva quest-uri se pot rezolva pe calea diplomaţiei, dar asta nu înseamnă că trebuie să ieşi din Vault în fundul gol. Scorpionii mutanţi nu stau la discuţii, deci nu-i poţi „face din vorbe". Mutanţii n-au studiat străvechiul meşteşug al retoricii şi preferă să-şi rezolve problemele cu bâta, şi tare-aş vrea să văd un individ care e în stare să mulgă o bivoliţă cu două capete fără s-o anestezieze cu niţică plasmă în prealabil (în frunte e mai recomandat). Bethesda n-a discutat prea mult despre ustensilele care ne vor uşura viaţa în sălbăticie, dar a scăpat nişte informaţii interesante. În primul rând, Fatman. Nu este fratele mai mic al bombei de la Nagasaki, e o chestie mult mai perfidă: o catapultă „de mână" care lansează bombe atomice miniaturale (e vina japonezilor!). Pe mine nu mă încântă să car în buzunar echivalentul arsenalului atomic al Rusiei, dar probabil alţii se vor bucura când li se va da o asemenea putere. Pe lângă puştile clasice şi măgăriile cu lasere şi plasme, vor exista şi oareşce arme artizanale. Găsim un blueprint, strângem diverse gunoaie din peisaj şi într-un final ne putem construi praştia nucleară la care visam de când eram copii. Sufertaşul exploziv, de exemplu. Se ia o gamelă (sau o cutie de scule, nu contează), se umple cu praf de puşcă şi capace de bere şi, în doi timpi şi trei mişcări, obţinem o bombă cu fragmentaţie.


Casa visurilor mele. Lipseşte doar gardul alb...

Oblivion with nuns

Să recapitulăm. Bethesda a pus gheara pe Fallout 3, Interplay şi-a păstrat drepturile asupra unui posibil MMO Fallout şi toată lumea a fost fericită. Mai puţin fanii hardcore, care, cu o jumătate de an înainte ca primul artwork să ia calea internetului, au ajuns rapid la concluzia că F3 va fi un „Oblivion with guns". Mă abţin de la mai multe comentarii, dar dacă e să aplicăm acelaşi raţionament, ar însemna că Half-Life este doar un „Doom cu storyline" sau că Baldur's Gate este un simplu Diablo cu mai multe cuvinte... Eu zic să aşteptăm până în toamna lui 2008 (sunt puţin cam sceptic, dar dacă ei zic aşa, zic şi eu ca ei) şi de-abia apoi să aruncăm cu flori sau bolovani. Eu unul am o bănuială că Bethesda ne va face o surpriză plăcută. Până atunci... să visăm.

■ cioLAN

- **Producător:** Bethesda
- **Distribuitor:** Bethesda
- **Data apariţiei:** toamna 2008
- **ONLINE:** http://fallout.bethsoft.com

Microsoft Flight Simulator X

Locul unde se întâlnesc două visuri

Nu, nu o să vorbesc de piloți și nici nu o să vă plictisesc cu noțiuni de istorie a zborului. Lucrurile astea se găsesc pe Discovery și pe internet în cantități mai mult decât suficiente. Nici măcar nu știu cât de mult mai contează pentru noi lucrurile astea. Suntem atât de obișnuiți să considerăm minunile umanității ca existând de când lumea și că, evident, ni se cuvin, încât o altă perspectivă probabil că ne-ar face rău. Cunoașterea nu aduce nimic bun pentru omul de rând. Iar în ceea ce privește visurile… Omul a visat sute de mii de ani să zboare. Noi visăm cel mai tare calculator. Dacă vreți să profitați din plin de FSX, vă sugerez să vă concentrați asupra celui de-al doilea vis pe care să-l transformați în realitate. Primul vis poate fi simulat.

Prea târziu?!

Mulți dintre voi se întreabă probabil ce caută acest review la aproape jumătate de an de la lansarea lui FSX pe piață. Ei bine… Pur și simplu nu am avut curajul să-l instalez la momentul respectiv. În primul rând, vorbim de o instalare de 15 GB pe HDD care, la mine, cu tot cu mod-uri, misiuni, aeroporturi, remap-uri de texturi și avioane a ajuns să ocupe 28 GB. Nu e la îndemâna oricui, deocamdată, să țină blocată 10-20 % din capacitatea unui HDD cu un singur joc, mai ales că FSX este un joc de cursă lungă. Mai mult decât atât, ai nevoie de un PC care să citească rapid cei 30 GB de pe HDD și să îi așeze frumos pe multitudinea de obiecte 3D pe care le conține FSX. În al doilea rând, FSX a avut o mulțime de probleme la lansare, motiv pentru care a trebuit să vină un voluminos Service Pack 1, ca să le rezolve. Și chiar a reușit, lucru care se vede prin cele 10-15 fps-uri pe care le-a adăugat pe sistemele high-end. Ca idee, am rulat FSX pe un AMD Athlon 64 X2 4200+, 2 GB de RAM, un monstru de NVidia GeForce 7900 GX2 cu 1GB de memorie video și ultimul răcnet de HDD SATA 2 de 300 GB de pe piață. Clar, nu e cel mai bun sistem posibil, dar oricum, se încadrează încă în sfera high-end (ținând cont că 8800 GTX în DirectX 9 nu bate cu mult GX2-ul). Nu mică mi-a fost mirarea când, curajos din fire, m-am poticnit în 5-6 frame-uri pe secundă în FSX cu toate detaliile la maxim. Evident, am fost foarte dezamăgit, însă nu m-am dat bătut și am acționat asupra unui singur slider – Landscape Autogen. Brusc, fps-ul a sărit. M-am simțit de parcă aveam un procesor din epoca de piatră.

Practic, pe lângă o placă video de ultimă generație, aveți nevoie și de un procesor din aceeași categorie. Nu am avut șansa să pun pe placă cel mai bun Intel Dual-Core pentru a-mi verifica bănuiala. Cert este că am fost forțat să las pământurile cam goale de copaci și orașele sărace în clădiri. Însă chiar și așa, grafica lui FSX este impresionantă. Numai dacă vă gândiți că rezoluția Pământului este detaliată în materie de textură până la 7 cm și relief până la 1 m, vă dați seama de ce avem un install de 15 GB. Practic, este mult peste ceea ce Google Earth ne oferă. Normal, anumite zone de importanță mai mare au beneficiat de mai multă atenție, restul fiind totuși doar o imagine din satelit de rezoluție foarte mare. Oricum, oriunde ați merge, nu o să fiți dezamăgiți… Și asta fără mod-uri. Cu ele, lucrurile iau o întorsătură extraordinar de realistă. Am avut posibilitatea să admir niște modificări ale unor zone făcute special pentru a demonstra unde poate ajunge grafica din FSX, la ce detaliu. Lipseau doar gâzele din iarbă… Din păcate însă, deși a fost multă reclamă, FSX nu are funcții de DirectX 10 implementate încă. Acestea vor veni abia la toamnă cu expansion-ul aferent.



Clar, nu este cel mai bun vector...

Oameni și pachete

Așadar, ne-am lămurit apropo de primele aspecte ale jocului sau, mai bine spus, ale simulatorului de zbor comercial. Am decis că arată bine, chiar dacă vă costă în acest moment vreo 2500 de euro un sistem care să-l ducă cu totul la maxim. Însă ceea ce a fost atractiv la seria Microsoft Flight Simulator în mod special a fost acel „Simulator" din coadă. Acesta a fost dus foarte departe cu FS 2004, lucru care a creat o comunitate imensă de fani în jurul titlului, iar faptul că este extrem de mod-abil a înflăcărat mințile cunoscătorilor care au creat mii de avioane și de addon-uri, unele strălucite, chiar dacă pe bani. De fapt, obiceiul de a cere bani pentru content-ul custom de Flight Simulator s-a menținut și la FSX. Addon-urile serioase ca de exemplu Wings of Power costă și nu puțin pentru noi. Acum, FSX a adus o mulțime de beneficii seriei, nu chiar la nivelul la care să zici că FS 2004 este învechit, clar. Dar oricum, a introdus un volum serios de lucruri care să facă jocul mai primitor, mai plăcut chiar dacă nu ești cel mai înnebunit fan de curse comerciale și convorbiri radio. Evident, nebunii sim-urilor au primit sceptic toate aceste lucruri, însă ceea ce îi oprește momentan să avanseze spre FSX e grafica și nu nivelul de simulare. În obiceiul clasic Microsoft, FSX a fost lansat în două pachete, Standard și DeLuxe. Problema este că varianta DeLuxe are cam cu 30% mai mult content, iar diferența de preț este minoră. De aceea, nu aș pune mâna pe Standard, mai ales că din ea lipsește un lucru esențial – carlinga complet computerizată G1000, care este absolut esențială pentru vreo două generații de avioane cu reacție. În plus, arată frumos. De asemenea, din Standard lipsește SDK-ul pentru mod-ing, asta fără a menționa doar 30 de misiuni față de cele 50 din DeLuxe. Mă rog, multe altele. Practic varianta Standard este destinată exclusiv jucătorilor care preferă să joace cu realismul la minim și de câteva ori pe lună. Are target-ul ei până la urmă…



Cu elicopterul prin Arizona

Realitatea dură?!

Desigur, în ceea ce privește realismul și fizica jocului, nu pot intra prea adânc în amănunte deoarece nu sunt pilot. Pot spune însă că din experiența mea cu simulatoarele de zbor, nu am prea multe de comentat. Astfel, varianta DeLuxe de care voi vorbi pe tot parcursul acestui review vine din start cu 24 de avioane în stoc, însă nu toate au modelată fizica specifică. Detaliile sunt create la nivel de generație, astfel că nu veți observa o diferență prea mare la cele cu reacție de exemplu. Evident, oricare dintre modele poate fi customizat prin mod-ing chiar și la nivel de fizică, însă necesită cunoștințe într-adevăr majore de fizică a zborului, respectiv fizica specifică a modelului în cauză. Din păcate, nu am văzut să poată fi implementate anumite defecte de fabricație ale unor modele. Poate

Resurse de MOD-ing

O serie de site-uri oferă o multitudine de addon-uri grafice, de avioane noi, de carlingi virtuale, de mod-uri fizice, misiuni etc. Unele costă, altele sunt freeware. Iată câteva mai importante:

- www.fsplanet.com
- flyawaysimulation.com
- www.simviation.com
- www.planesimulation.com
- www.fs-freeware.net



Așa am ajuns și eu în Hawaii



O decolare aproape perfectă

sunt… însă nu la un nivel foarte detaliat. Mai departe, în ceea ce privește carlinga virtuală, care este una dintre principalele adiții în materie de realism vizual, nici aceasta nu a fost modelată foarte specific pentru fiecare model în parte. Pentru un jucător normal de simulatoare de zbor poate nu e o problemă, însă pentru cei hard-core, contează enorm. De aceea au apărut o mulțime de variante de carlingă custom pentru modelele din joc, care pică tare bine ca să fiu sincer. De menționat că oricând puteți folosi și varianta 2 D specifică lui FS 2004, dacă vi se pare mai ușor. Dacă sunteți interesați de controller-ele de bord, acestea sunt active în carlinga virtuală. Din păcate, lipsesc o serie de modele din era de început a zborului, de care m-am bucurat în A Century of Flight. Din fericire, modder-ii lucrează permanent pentru a face posibilă importarea acestor modele din FS 2004, operațiune care, din câte am înțeles, nici măcar nu e așa dificilă. Producătorii lui FSX au avut în vedere menținerea unei anumite compatibilități între cele două jocuri din serie. Legat de avioanele pe care le puteți download-a de pe site-urile de mod-ing, trebuie să aveți în vedere că foarte puține au fizica specifică modelată. Cele realizate cu mare acuratețe costă și e normal să fie așa, fiind extrem de multă muncă în spate. Sunt sigur că pentru un ochi format, de pilot preferabil, FSX-ul nu este un simulator 100% realist. Din păcate, nu cunosc pe niciunul, care să-mi spună, însă pot să zic cu mâna pe inimă că este jocul care îți dă ție, ca pasionat de rând, cea mai frumoasă senzație de zbor și de libertate dintre toate jocurile de acest gen. O lună de zile nu am reușit să mă dezlipesc de el. Faptul că-ți poți crea cu mare acuratețe și grad de realism propriile rute de zbor, că dinamismul nu lipsește chiar și atunci când cuplezi pe pilot automat, că poți asculta și comunica cu turnurile de control te pune în situația în care chiar uiți că ești în casă în fața unui monitor. Mai mult decât atât, puteți modela condițiile atmosferice cum doriți, inclusiv download-area unei mostre de vreme reale pentru ora respectivă care se auto-update-ază la fiecare 15 minute. Puteți practic simula orice condiții de zbor, inclusiv evenimente mai puțin plăcute ca de exemplu defectarea unui motor, probleme de alimentare, blocări de eleroane etc. Ah, și trebuie să recunosc că ador noul model de control al elicopterelor… Mie jocul mi-a oferit cam tot ceea ce m-am așteptat de la el și chiar mai mult, lucru pe care îl voi trata un pic mai detaliat.

Hmm... Bolivia... Transport suspect

Misiuni

Un lucru care a fost introdus în FSX și care contribuie enorm la diversitatea sa sunt misiunile. În număr de 50 pentru DeLuxe și 30 pentru Standard, acestea conțin atât tutoriale, cât și misiuni serioase. Sunt grupate pe niveluri de dificultate și terminarea lor vă aduce medalii și insigne. Acum, nu vă așteptați doar la „Zboară de la de Roma la Torino”. E vorba de misiuni destul de complexe, unele chiar cu un storyline solid. Spre exemplu, una dintre ele presupune căutarea unui templu pierdut în jungla amazoniană, recuperarea unui artefact și, dat fiind faptul că era blestemat și vă crapă toate instrumentele de bord, respectiv vă iau foc motoarele, va trebui să aterizați în cele mai proaste condiții posibile. De asemenea, aveți misiuni competiționale, militare, misiuni de mare finețe a pilotajului etc. Evident, datorită SDK-ului inclus, puteți crea propriile voastre misiuni sau download-a de pe internet misiuni făcute de alții. Cert este că am renunțat la generatorul de plan de zbor (cu care doar mai testez avioane noi sau vizitez obiective turistice) pentru că misiunile sunt mult mai pasionante. Nici nu se putea mai bine, în condițiile în care după un an de zile te cam saturi să faci curse comerciale și să vizitezi obiective turistice care nu întotdeauna sunt foarte bine realizate 3D.

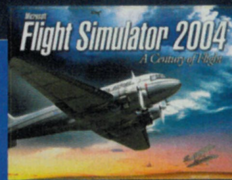
Condiții tehnice

FSX se poate juca cu orice tip de realism doriți. Eu am jucat permanent pe realism maxim (evident, mulțumesc, nu trebuia), lucru care este extrem de stresant la un moment dat. Pe lângă faptul că a trebuit să-mi reamintesc întregul protocol de zbor, de la comunicații până la altitudini, viteze și protocolul în caz de defecțiune, a fost nevoie să lucrez simultan cu 30 de shortcut-uri pe lângă joystick. Asta pentru că a zbura în ziua de azi este ușor până la un punct. Dacă să ridici și să pilotezi un Cessna sau un Baron nu e mare filozofie, un avion comercial cu reacție e cu totul altceva. Oricum, pasiunea mea este să zbor ghidat doar de instrumente, iar o aterizare în condiții de vreme extremă, ca de exemplu vânturi de peste 60 hm/oră și viscol, pe un aeroport între Alpi, unde nu ai loc de manevre, îți aduce satisfacții aproape bolnav de mari. Normal, dacă nu aveți un joystick corespunzător, să vă luați gândul de la satisfacții prea multe. Sincer, vă recomand unul fără force-feedback. Dacă îl preferați, atunci aveți nevoie de unul într-adevăr performant, ca de exemplu defunctul Microsoft Sidewinder 2 sau un Saitek X52 Pro (datorită celor peste 30 de shortcut-uri pe care le puteți implementa direct pe el) și altele… Eu am avut un Thrustmaster Force 3D Pro și pot spune că am avut mari probleme mai ales cu virajele și aterizările. E foarte greu de calibrat și funcția de centrare este departe de ideală. Însă și-a făcut treaba până la urmă.



Un aeroport încaș în flăcări

ALTERNATIVĂ



Singura alternativă viabilă la FSX este fără îndoială Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight. Jocul are deja o vechime considerabilă și se mișcă superb pe sistemele din ziua de azi. Oferă cam același nivel de simulare, iar grafica arată suficient de bine mai ales datorită numeroaselor mod-uri create de jucători.

Multiplayer

Sunt sigur că ați prefera să împărțiți munca cu un al doilea pilot, mai ales în condiții extreme. În multiplayer a fost introdus un mod în care vor fi doi piloți în carlingă astfel că veți putea împărți sarcinile exact ca în realitate. Evident, se poate comunica prin intermediul căștilor și al microfonului, atât cu colegul, cât și cu turnul de control unde… surpriză, un alt jucător va avea posibilitatea să furnizeze și să controleze traficul. Singura problemă este că turnul de control este afectat de un număr destul de mare de bug-uri, care vor fi reparate cu următorul Service Pack. Oricum, este o experiență interesantă și deosebită. Abia aștept să aud discuții în românește cu piloții noștri locali, despre care oricum se știe că sunt unii dintre cei mai buni piloți de aeronave comerciale din lume.

Așadar, acesta este FSX. Un joc strălucit, a cărui imagine însă este afectată de cerințele hardware ieșite din comun. Părerea mea este că jucabil pentru omul de rând va fi abia peste jumătate de an, un an, când hardware-ul high-end de acum va fi mult mai accesibil. Normal, să nu credeți că FSX nu este afectat de bug-uri. Însă în fața unei asemenea realizări în materie de simulatoare nu avem decât să ne plecăm capul și să iertăm unele glitch-uri grafice sau unele probleme de fizică. Jocul oferă luni întregi de plăcere și de libertate pe care nu cred că le vom întâlni curând într-un alt joc de acest gen. Dacă mai punem în calcul și faptul că este extrem de mod-abil… trageți voi concluziile.

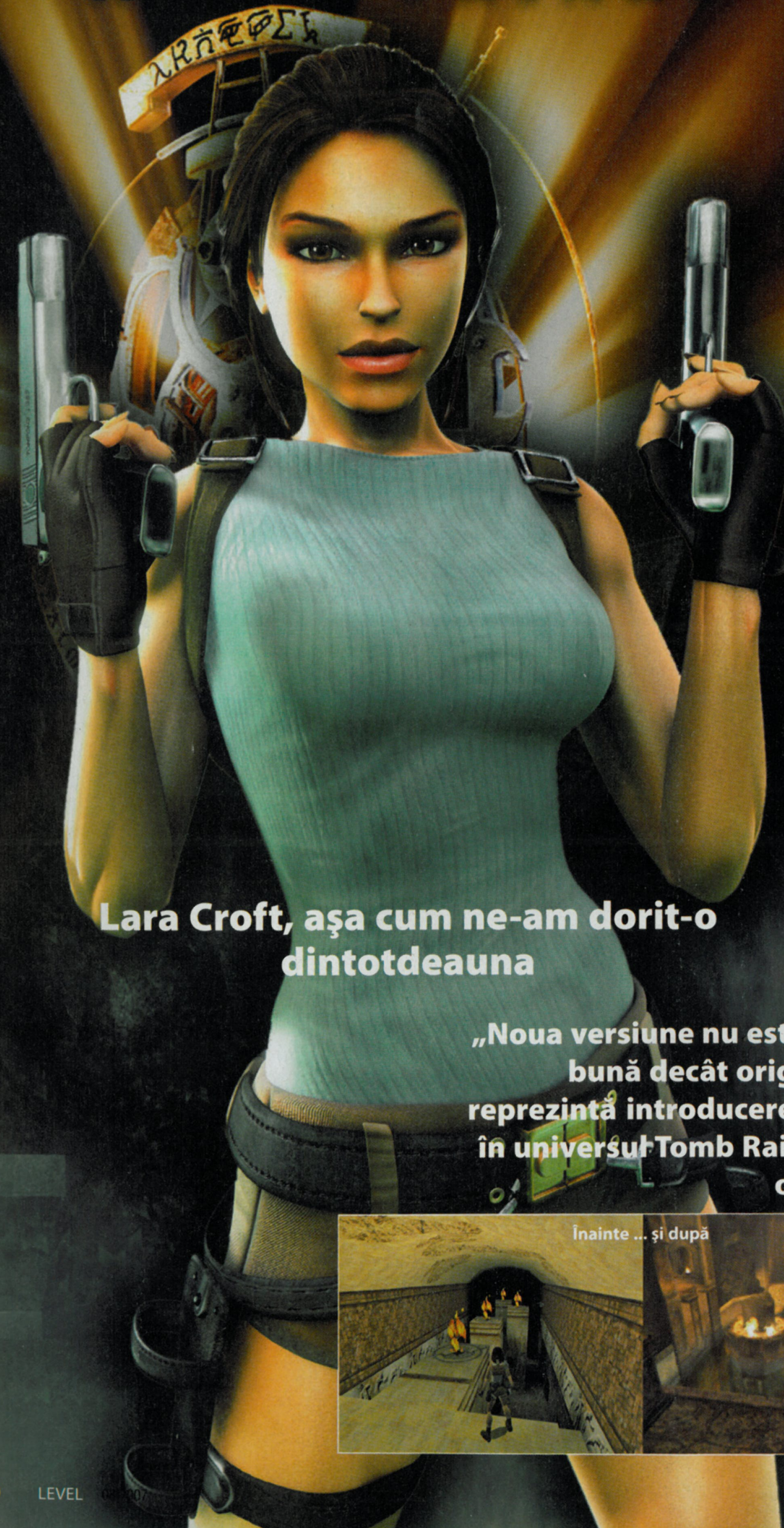
■ **Locke**

▸ **Gen** Simulator ▸ **Producător** Microsoft Games ▸ **Distribuitor** Microsoft ▸ **Ofertant** TNT Games, Telefon 021-330.17.19 ▸ **Procesor** P 2 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 64 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.fsinsider.com

Grafică	9
Sunet	9
Gameplay	9
Multiplayer	8
Storyline	–
Impresie	9

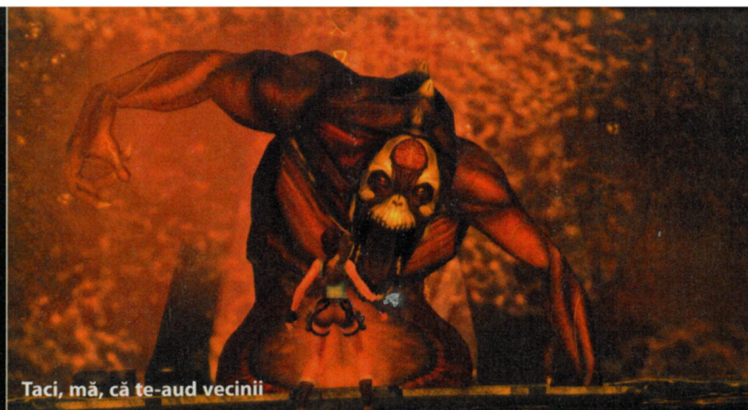
8,8

LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY

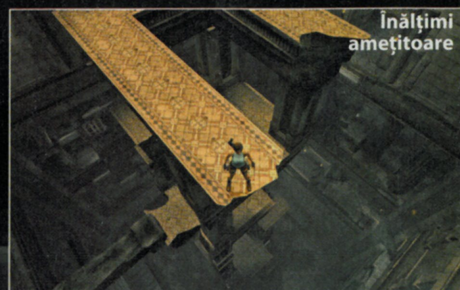


Lara Croft, aşa cum ne-am dorit-o dintotdeauna

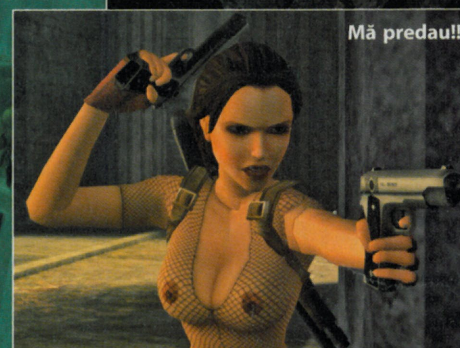

Piua!


Taci, mă, că te-aud vecinii

Mai țineți minte anul 1996? Eu nu prea. Cel puțin, nu țin minte să fi jucat altceva în afară de ping-pong. Dar sunt sigur că eram prin liceu şi n-aveam calculator, altfel nu-l terminam. Liceul adică. Alții, însă, aveau. Nişte parveniți, bandiți, hoți şi escroci internaționali! Aşa zicea bunică-mea, Dumnezeu s-o odihnească. Altfel de unde atâția bani? Chiar... Şi uite aşa, în loc să-mi prăjesc „lentilele" în fața monitorului, am preferat, de voie, de nevoie, escapadele prin pădurea din spatele liceului, atras nu de natură, ci de chimistele din clasa a XII-a. Ce viață, dom'ne... Odată era să mă las legat. Iar chimistele... una şi una (uite că p-astea le țin minte)! În anul următor însă, am pus mâna pe un PlayStation şi s-a dus totul naibii. Dar ce mai conta, pentru că eu, numai eu, descoperisem Tomb Raider. Şi cum să nu uiți de teme, ping-pong şi antene (altfel nu rimează) satelit, când în fața ochilor aveam de toate - grafică 3D nemaipomenită pentru acea vreme, puzzle-uri provocatoare, plarforming cât cuprinde prin cele mai exotice locații ever, o păpuşe care trage cu două pistoale în acelaşi timp şi o tonă de distracție. Era nou, complet diferit de orice altceva şi, aşa cum se întâmplă cu toate țigările bune de pe urma cărora te poți alege cu o frumusețe de gaură neagră în plămâni dacă nu te laşi de obiceiul ăsta prost, a creat dependență. Dar am trecut şi peste asta; am rămas cu țigările.


Înălțimi amețitoare


Hmmmpfff...


Mă predau!!

Acum, uitându-mă în urmă, realizez că 1996 a fost un an bun pentru Lara Croft, iar în '97 i-a mers la fel de bine. Succesul imens şi criticile favorabile pe care le-a primit din toate direcțiile au transformat-o în legendă, determinând apoi apariția inevitabilă a continuărilor, dar, din păcate pentru nurii zurlii ai Larei, jocurile care i-au urmat primului sequel n-au reuşit să se apropie de standardele pe care le-a impus originalul, ba dimpotrivă, franciza a continuat să se ducă de râpă până în 2006, când a încăput pe mâinile făuritorilor de la Crystal Dynamics, şi astfel s-a născut Tomb Raider: Legend.

„Noua versiune nu este doar mai bună decât originalul, dar reprezintă introducerea perfectă în universul Tomb Raider pentru orice n00b"

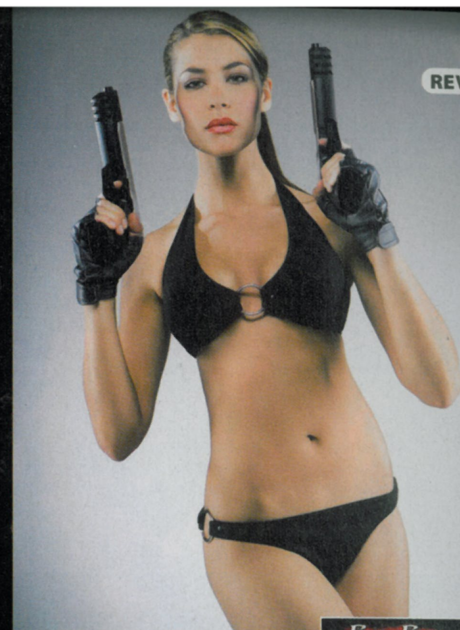

Înainte ... şi după

Back to the roots

Fără îndoială, Tomb Raider: Legend a salvat seria de la înec, Crystal Dynamics reuşind să actualizeze întreaga experiență prin îmbunătățirea schemei de control şi îmbogățirea repertoriului de acrobații, iar Anniversary nu se lasă cu nimic mai prejos. Mai mult, Anniversary se vrea a fi o reeditare a jocului original, marcând şi sărbătorind 10 ani de la apariția primului joc din serie. De apreciat că în ciuda faptului că se bazează pe un titlu lansat cu mult timp în urmă, Anniversary are un farmec aparte, ce-i determină pe nostalgici să retrăiască aventurile Larei cu aceeaşi plăcere. Dacă nu l-ați încercat niciodată, merită să puneți mâna pe el, pentru că noua versiune nu este doar mai bună decât originalul, dar reprezintă introducerea perfectă în universul Tomb Raider pentru orice n00b.

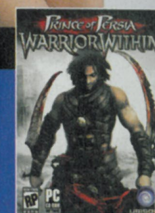
Fundalul este acelaşi, ceea ce înseamnă că Lara este exact acolo unde am lăsat-o în urmă cu peste 10 ani, scotocind prin locații familiare precum Peru, Grecia şi Egipt, încercând să descopere Vlăstarul (Scion) Atlantisului. Dar asta nu înseamnă că Anniversary copiază cu nesimțire detaliile originale, deoarece nimic nu se repetă în mod fățiş, Crystal Dynamics dovedind că a folosit originalul mai degrabă pe post de şablon, crescând proporțiile, cosmetizându-l, complicând puzzle-urile, îmbunătățind gameplay-ul şi adăugând un plus de imersivitate. Contribuția cea mai mare o are, bineînțeles, Lara, căreia şedințele de fitness şi trasul de fiare i-au prins cum nu se poate mai bine: arată excelent, este mai flexibilă ca niciodată, iar cu ajutorul noilor şi dificilelor acrobații la bară, reuşeşte să arunce originalul într-un con de umbră. Şi bine face. Dacă ați pus mâna pe Legend, aflați de la mandea că Anniversary se comportă aproape identic din punct de vedere al gameplay-ului – salturi de la o bârnă la alta, cățăratul pe pereți, balansări pe funie de-a lungul pereților, cafturi în slow motion, tumbe şi multă, foarte multă echilibristică. Însă Lara are şi ea limitele ei, paşii sau salturile executate aiurea aruncând-o, fără drept de apel, direct în brațele unui râu de lavă sau pe fundul unei prăpastii (presupunând că atârnă deasupra unui astfel de hău). Noroc cu checkpoint-urile mai dese, că de nu, nu ştiu cum îl terminam în douăzeci de ore (adunând şi goana după artefacte), Anniversary fiind mai dificil decât oricare joc din serie. Şi nu datorită unui anumit puzzle din penultimul nivel, pe care am fost nevoit să-l execut într-un anumit interval de timp pentru a evita o moarte


Polivalență

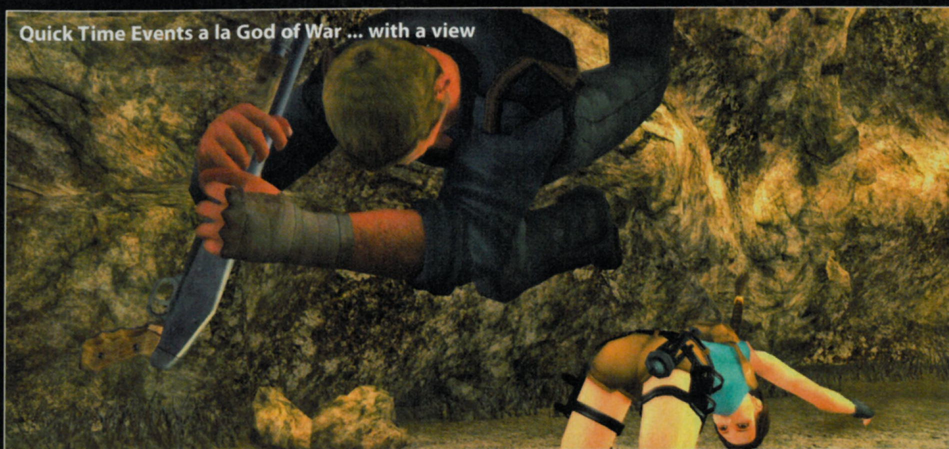


ALTERNATIVĂ

Prince of Persia: Warrior Within



The Man! Omul cu brațe de fier şi un repertoriu de acrobații egalat doar de cel al Larei. Personal, înclin spre Lara :).

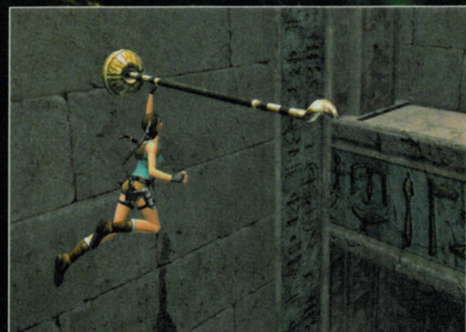

Quick Time Events a la God of War ... with a view

oribilă, cât mai ales din cauza drăcoveniilor inaripate care mi-au făcut capul calendar aruncând cu mingi de foc după mine. Toate astea se întâmplau în timp ce făceam echilibristică pe o platformă retractabilă, bineînțeles, la cincizeci de metri deasupra unui ceaun cu lavă. Până la urmă, lichidarea lor s-a dovedit a fi mult mai ușoară decât puzzle-ul în sine, în compania căruia am petrecut aproape o oră din joc. Credeți-mă că se putea și mai rău.

Gun and run

Lara își vântură armele de la cingătoare în felul ei caracteristic, folosind un interesant sistem de fixare a țintei, ce-i oferă șansa să atingă punctele sensibile ale adversarilor dintr-un singur foc în timp ce execută figuri de balet. Dar sunt mult mai multe de făcut în Tomb Raider: Anniversary (partea de pac-pac ocupând, spre deosebire de Legend, mult mai puțin timp de joc), cum ar fi rezolvarea unor puzzle-uri de proporții gigantice, ce pot solicita talentele acrobatice ale Larei la maximum. Puzzle-urile sunt suficient de dificile pentru a pune rotițele de la mansardă în mișcare, însă adevărata provocare o constituie modul în care trebuie să folosim repertoriul de acrobații, escaladând pereții, balansându-ne și evitând capcane periculoase, pentru a descoperi tot felul de chei ce deschid uși către zone mai vaste și, implicit, puzzle-uri mai complicate. Exact ceea ce au așteptat fanii de la Tomb Raider vreme de zece ani.

Bestiile din Anniversary nu sunt atât de multe, însă lighioanele de sfârșit de nivel sunt mari, rezistente și deosebit de periculoase dacă nu le descoperi în timp util punctele sensibile. Dintre piticanii se disting șobolanii și liliecii, „insecte sâcâitoare" ce nu reușesc să-i pună prea multe bețe-n roate Larei. Afacerea se complică însă odată cu apariția crocodililor, lupilor, urșilor, gorilelor sau a „pachetului" de creaturilor mitice, prezente la datorie sub forma unor centauri, mumii și alte ciudățenii extrase din mitologia greacă, respectiv din cea a Egiptului antic. Singura chestiune care m-a deranjat la capitolul gameplay a reprezentat-o poziționarea defectuoasă a camerei în câteva momente importante, împiedicând depistarea cu ușurință a punctelor de reper. În rest, toate bune și frumoase, nonlinearitatea unor misiuni, complexitatea puzzle-urilor și doza de răbdare cu care ar trebui să vă înarmați înainte de a răscoli trecutul prin Tomb Raider: Anniversary, constituind, mai ales pentru fanii seriei, motive mai mult decât suficiente de a sări în brațele Larei, care după apariția Nude Patch-ului :) au devenit și mai primitoare.



Legenda a redevenit legendă

Per total, Anniversary este un joc mai mult decât reușit, o experiență plăcută pentru nostalgici și n00bi deopotrivă, cărora Crystal Dynamics le-a pus pe tavă un teren de joacă impresionant, mai ales din punct de vedere vizual. Și ce este mai important, Lara Croft se dezlănțuie în voie fără a avea nevoie de cerințe mari de sistem, în condițiile în care jocul arată și rulează excelent pe sisteme mai puțin performante . Tomb Raider: Anniversary a luat tot ceea ce a dat mai bun Legends din el pentru a revitaliza franciza și a dus-o la un nou nivel, oferind distracție, acțiune, puzzle-uri cât cuprinde, platforming ca la carte și o mulțime de bonusuri celor care au răbdare să descopere artefactele ascunse prin nivelurile jocului. Mai ceva ca-n '97!

■ KiMO

▸ **Gen** Action / adventure ▸ **Producător** Crystal Dynamics ▸ **Distribuitor** Eidos ▸ **Procesor** PIII 1,4 GHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 64 MB ▸ **ON-LINE** www.tombraider.com/anniversary/

Grafică	9
Sunet	9
Gameplay	8
Multiplayer	–
Storyline	8
Impresie	9

8,6

DRIVER PARALLEL LINES

Suplimentul zilnic de GTA

Vine o vreme în care trebuie să laşi pixul deoparte şi să pui mâna pe par. Nu de alta, dar nu mai ţine. Liceeni care intră în sălile de clasă şi îşi mitraliază colegii fără milă, fură maşini pe stradă doar pentru că pot şi se apucă de vândut droguri doar pentru că asta le spun jocurile pe calculator, totul este o blasfemie şi o obscenitate. Din această cauză, trimisul lui Dumnezeu pe Pământ, Jack Thompson, avocat şi creştin, a luat paloşul în mână şi s-a apucat să împartă legea în stânga şi în dreapta. Astfel a ajuns la studiourile Rockstar, unde a împărţit cuvântul Domnului cu o mână şi sudălmile Bronxului cu toată gura. El nu s-a oprit aici, ci a căutat spasmodic o legătură între GTA şi nişte crime înfăptuite de nişte puştani dereglaţi la cap, doar-doar o reuşi cumva să smulgă nişte bani firmei producătoare pentru „a alina suferinţele familiilor îndurerate". Se referea la familiile victimelor şi la a sa. După ce şi-a implicat inclusiv fiul de zece ani într-o tentativă de a incrimina compania Best Buy (un fel de Rodipet al americanilor) pentru a demonstra că întreaga lume lucrează să ducă de râpă civilizaţia, lumea s-a prins de rahatul turcesc pe care avocatul sfânt îl mănâncă şi a cam ajuns să îşi ia şuturi în fund pe unde ajunge. Morala acestei prelegeri despre Jack Thompson este că şi cel mai nou titlu al seriei Driver poate avea ceva de împărţit cu apărătorul inocenţei mondiale. Şi de ce nu, având în vedere că este un fantastic ripoff după GTA: Vice City, marele duşman al creştinismului şi al valorilor familiale atât de dragi americanului de rând.

Paralel cu GTA

Poate că nu. Nu este deloc paralel cu GTA. Driver: Parallel Lines este, de departe, o continuare sau poate un ce ar fi putut fi GTA: Vice City dacă ar fi fost făcut în grabă şi de un scenarist prost plătit. Jocul nu este nemaipomenit de prost, dar este complet lipsit de inspiraţie şi de elementele siropoase ce te făceau să mai rupi o oră din programul de somn şi să mai furi o maşina în GTA. Personajele sunt lipsite de consistenţă, până şi eroul principal fiind doar o ciudăţenie cu care nu te poţi asocia deloc.

Nici povestea jocului nu vine cumva să susţină lipsa de culoare din Driver, deşi la început te poate atrage prin o relativă idee proaspătă. Pornind în pielea lui TK (în care vei şi sfârşi), vei fi implicat în nişte aventuri destul de insipide la sfârşitul anilor '70. Un tânăr de 18 ani este atras de mirajul New Yorkului, unde încearcă să o scoată şi el cumva la capăt cu banii. Apropo, nu vă sună aproape la fel ca începutul poveştii din GTA 4? Revenim... TK se dovedeşte a fi un as al volanului şi ajunge repede să fie folosit de o gaşcă de bandiţi la diferite operaţiuni ce implică utilizarea unei maşini. Încetul cu încetul, ajungi să fii un om de care ei depind din ce în ce mai mult şi te bagă şi pe tine în mijlocul acţiunii, mai mult ca pe un şofer de rând. Niciuna dintre misiuni nu te va impresiona prin amploare sau prin vreo parte interesantă, dar măcar poţi să furi maşini şi să calci pietoni. Care pietoni, deşi îi trosneşti de îi ia mama naibii, nu păţesc nimic. Daţi dracu' new yorkezii ăştia. Ei bine, toate merg bine şi frumos până când netrebnicii te lasă baltă şi aterizezi fix la bulău. Şi nu doar preţ de o toxiinfecţie alimentară de weekend, ci pentru 28 de ani.

Buun, ieşi din pârnaie... un pachet de muşchi şi de nervi. Vrei să faci tot posibilul să te răzbuni pe nenorociţi. Şi te aştepţi să înceapă jocul. Stupoare! Nu începe, se termină. Adică nu se termină de tot, dar parcă îl reiei de la început. Dă-te cu maşina pentru unul şi pentru altul. Firul poveştii este atât de subţire că nu ştii unde începe misiunea principală sau una dintre misiunile culese de pe stradă. Doar cutscene-urile de la începutul fiecăreia îţi indică faptul că acum se întâmplă ceva „interesant". Îmi pare foarte rău că nu pot face semnul acela din mâni universal şi scârbos al ghilimelelor, atât de drag celor care vor să ironizeze un fapt. Pentru că misiunile sunt atât de ...ăreşti încât... încât nici nu ştiu ce să zic.

Zona în care se desfăşoară toată această harababură este împărţită în trei bucăţi mari şi late, despărţite între ele prin poduri, tocmai pentru a-ţi face viaţa un pic mai grea dacă vrei cumva să te dai tu cu maşina dintr-un punct în altul. Dar nicio problemă, căci pentru a face totul mai arcade şi mai uşor şi, mai ales, să nu te facă să pierzi timpul preţios inutil prin cruising, poţi să te teleportezi aşa tam-nesam între oricare două puncte pe hartă ce indică locul de start al unei misiuni. Astfel se pierde din farmecul condusului la liber şi al descoperirii accidentale a misiunilor ce nu au nimic de-a face cu povestea principală.

Poliţia nu este nici ea prea brează. Nu reuşeşte nicicum să îţi pună beţe în roate, deoarece o simplă schimbare a direcţiei îi debusolează total. Mai ales că Loganurile cu miliţieni apar pe hartă, făcând foarte uşoară evitarea lor. Poliţiştii se iau după tine dacă ai trecut cumva pe roşu, ai depăşit viteza legală sau ai lovit pe cineva. Interesant este că dacă schimbi maşina fără ca ei să te vadă, te-au pierdut, dar dacă te văd când te dai jos să furi un alt vehicul, vor urmări omul şi nu maşina. Interesant, dar complet inutil pentru că poţi scăpa de ei în trei secunde schimbând direcţia de mers.

Unele misiuni te pun să atingi diferite obiective mergând şi pe jos, făcându-te să înjuri sistemul idiot de control şi de ţintire. Dar nicio problemă, căci dacă ai murit sau pierdut obiectivul din vedere, poţi reporni misiunea imediat. Chiar unele misiuni de lungă durată au checkpoint-uri de la care poţi relua acţiunea fără a reporni întreaga măgărie. Misiunile în care trebuie să te deplasezi pe jos mai au un mare dezavantaj, deoarece te lipsesc de muzica de la radio. Muzica este singurul lucru care m-a făcut să mă dau ca un bezmetic cu maşina prin oraş. Şi mă refer la cea din perioada anilor '70, deoarece cea din 2006 este, cum să spun mai delicat... cred că fag este un cuvânt un pic prea dur. Dar se potriveşte cel mai bine.


Chiar nu aveam loc în portbagaj...


Supppaaahh fly...

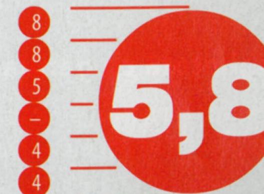
Eviva La Clona!

Nu ştiu dacă am scris cum trebuie sau dacă înseamnă ceva, dar Driver: Parallel Lines este cea mai cea clonă de GTA de până acum. Lipsit de o poveste cu substanţă, de personaje veridice şi de o acţiune antrenantă, jocul merită jucat doar pentru muzica veche de pe coloana sonoră. Este bestială!

■ Koniec

▸ **Gen** Action ▸ **Producător** Reflections
▸ **Distribuitor** Atari ▸ **Procesor** P4 2 GHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 64 MB VRAM
▸ **ON-LINE** www.atari.com/driver

Grafică	8
Sunet	8
Gameplay	5
Multiplayer	–
Storyline	4
Impresie	4




În vizită la ButanGaz

LOST PLANET™

EXTREME CONDITION

Pe-o planetă mică, patru ochi *sticlește*

Capcom este un nume cu greutate în industria jocurilor, iar pentru fanii producțiilor japoneze, compania nu mai are nevoie de nicio prezentare. Totuși, pentru novici, cea mai cunoscută franciză a Capcom rămâne Resident Evil, cu poveștile sale fascinante, rafinate și în același timp terifiante, care i-au dat genului horror un nou înțeles. Mintea „bolnavă" a japonezului a dovedit că poate da naștere unor coșmaruri de neuitat, dar pe care ne arătăm întotdeauna dispuși să le retrăim cu aceeași pasiune, de parcă n-am ști că în spatele ușilor închise ne așteaptă aceleași creaturi sinistre, deznădejdea, macabrul și peisajele „deranjante" ce condimentează atmosfera dintr-un horror aproape perfect. Capcom dovedește însă că nu are de gând să țină cu dinții de un anumit gen, chiar dacă este unul dintre specialiștii caftului arcade și ai horror-ului, asmuțind în direcția consumatorilor de jocuri o nouă franciză.

Înghețată cu gândaci

Lost Planet: Extreme Condition ne oferă imaginea unui viitor (nu prea) îndepărtat în care rasa umană este amenințată cu dispariția de pe harta universului, iar pentru a supraviețui este nevoită să-și caute o nouă casă. După îndelungi căutări, sondele descoperă E.D.N. III, o planetă înghețată, nicidecum ospitalieră, dar care ar putea întreține coloniile umane după terraformare. Rotițele se pun imediat în mișcare, schimbarea la față a planetei pare iminentă, iar umanitatea începe să viseze, trimițând oamenii și echipamentul necesar procesului de transformare. Însă visul moare odată cu apariția fulgerătoare a unor forme de viață ostile, insectele Akrid, care-i determină pe intrușii incapabili să lupte împotriva acestora cu armele pe care le au la îndemână să părăsească planeta. Însă nu înainte să afle că insectele Akrid ascund în trupurile lor o nouă și extrem de prețioasă formă de energie: „energia termală" (T-Eng). Drept urmare, fugarii și-au pus mințile la contribuție, au construit arme puternice pentru a stârpi insectele, iar apoi s-au întors să culeagă recolta și să pună stăpânire pe E.D.N. III odată pentru totdeauna. Ajutați de Costumele Vitale, masive mașinării de război bipede, problema părea ca și rezolvată, dar, cum se întâmplă de obicei, socoteala de acasă nu se potrivește cu cea din târg, în mare parte din cauza faptului că în timpul primului exod, o mulțime de oameni au fost lăsați în urmă, pradă înghețului. Bineînțeles, nimeni nu s-ar fi gândit că aceștia pot supraviețui condițiilor extreme, însă Pirații Spațiului, cum au fost ei botezați, au reușit s-o facă și nu sunt prea încântați de reintoarcerea coloniștilor, care constată că Akrid nu mai este singurul obstacol în calea cuceririi planetei. Și se făcu război.


Prin zăpadă cărare făcea

Ah, fuuuummmm...


În cele din urmă, totul se rezumă la cafturi mano a mano


Curaj, că-i singur

Mech power!!!

Wayne este unul dintre sutele de soldați antrenați să lupte împotriva insectelor Akrid din „carlinga" VS-urilor, care își pierde tăticu' în ghearele unui Ochi Verde (a.k.a. gânganie gigant). Salvat din ghearele morții de către o mână de pirați, Wayne constată că și-a pierdut memoria, dar își amintește perfect cu ce se mănâncă un VS și de gândacul care l-a lăsat orfan, astfel încât, neavând altceva mai bun de făcut, îi ajută să distrugă unități armate suspecte, împiedicând în același timp gândacii să extermine toți oamenii de pe planetă. Încet, povestea începe să prindă contur, devenind deosebit de interesantă și acaparantă, prezentarea acesteia prin intermediul filmelor in-game, realizate cu engine-ul jocului, fiind excelentă. Dincolo de pretextul oferit pentru a decima insecte și armate umane deopotrivă, lucrurile sunt simple. Wayne poate plimba cu el cel mult două arme și se mândrește cu un implant ce-i permite să-și alimenteze organismul cu energia termală culeasă din mers, proaspătul pirat al zăpezii devenind astfel arma ideală împotriva inamicilor de pe E.D.N. III. La suprafață, Wayne invadează cuiburi Akrid, dar și fortărețe ale Piraților Spațiului, la îndemnul noilor săi camarazi. Cu cât pătrunde mai adânc în teritoriul inamic, descoperă noi secrete, ce pun la îndoială nu numai acțiunile micului grup, dar și ale forțelor armate sosite de curând de pe Terra. Încet, dar sigur, Wayne devine ceva mai mult decât un instrument al războiului. Pornind de la spectaculoasa vânătoare de gândaci prin troienele de zăpadă, ce mi-a amintit de confruntările din Aliens, jocul se transformă treptat într-un duel cu roboți zburători, mech-uri, rachete balistice și săbii energetice. Aventura este intensă, Capcom reușind să mă implice atât de mult în atmosfera jocului, încât am rămas cu impresia că n-am zăbovit mai mult de cinci ore pe E.D.N. III, când de fapt cronometrul îmi indică aproximativ 10 ore. Cu excepția luptei finale, în care i-am trosnit bossului câteva săbii energetice peste ochi, liniștindu-l suspect de repede, Lost Planet s-a dovedit a fi o experiență antrenantă, viscerală și condimentată cu adrenalină în locuri bine alese, astfel încât să mă despart cât mai greu cu putință de el.


Un căscat mai puțin

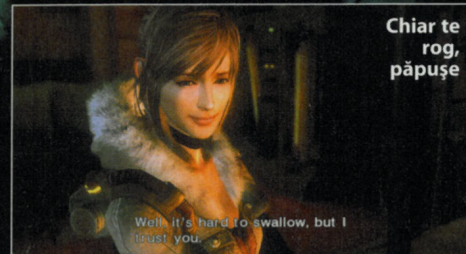
La prima vedere, în Lost Planet totul se rezumă la răzbunare, trădare și exterminarea gândacilor, ambalajul de zăpadă al jocului constituind scuza ideală pentru o serie de confruntări memorabile cu boși impresionanți. Masivii gândaci Akrid stochează energia termală în propriile lor corpuri, iar locul în care este ea depozitată constituie partea vulnerabilă a bestiei. Prin urmare, tot ceea ce avem de făcut este să descoperim protuberanța ce adăpostește „sucul de portocale" și să o asaltăm cu lasere, rachete și gloanțe până când gândacul cu pricina face poc!, iar apoi putem culege liniștiți energia de care avem nevoie. La rândul lor, mașinăriile de




Nu scapi nicăieri de ei


Miroase-a ambuscadă




Chiar te rog, păpuşe

lupă pilotate de oameni au propriile lor puncte slabe, distrugerea lor necesitând, însă, ceva mai multă măiestrie, deoarece manevrabilitatea de invidiat şi puterea de foc cu care se laudă fiecare dintre boşii ce pilotează VS-uri mai avansate din punct de vedere tehnologic sunt cât se poate de distructive. În cele din urmă, totul se rezumă la cafturi mano a mano, pelerinajele prin troienele de zăpadă şi cavernele de sub crusta planetei constituind antrenamentul ideal pentru fiecare confruntare majoră în parte.

Criză energetică

Energia termală joacă un rol extrem de important în joc, iar Wayne trebuie să o „culeagă" în cantităţi importante, deoarece în lipsa ei, funcţiile sale vitale încetează să-şi mai facă treaba, îngropându-l sub zăpadă. Din fericire, Wayne se bucură de prezenţa unui implant, Armonizatorul, care îi permite să se regenereze şi să-şi revină după câteva gloanţe sau rachete încasate în plină figură, dar numai atunci când dispune de rezerve suficiente de energie. La rândul ei, criza de energie îi impune jocului un ritm mai alert, transformând câteva misiuni în veritabile curse contra-cronometru. Structura misiunilor însă, este relativ simplă, iar nivelurile de joc, în ciuda dimensiunilor mari, sunt destul de lineare şi lasă prea puţin loc explorării, care se reduce la descoperirea unor arme noi sub stratul de zăpadă şi obiecte secrete ce deblochează accesul la


Phiiii, ce de muşte!

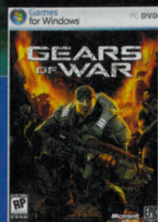
anumite bonusuri. Şi totuşi, Lost Planet rămâne un shooter bun ca pâinea caldă, în ciuda faptului că n-am reuşit să fac prea mulţi pureci online, din cauza unui cod de reţea prost implementat, care numai bătăi de cap mi-a dat. Cum? Aruncându-mă afară din joc când îmi era lumea mai dragă, după ce aşteptasem un sfert de oră ca să găsească un server. Dacă multiplayer-ul ar funcţiona cel puţin la fel de bine precum în cazul versiunii pentru Xbox 360...

Din fericire, campania solo este solidă, plină de surprize şi distractivă, chiar dacă pare extrem de scurtă pentru un maniac al genului; cred aş fi jucat bucuros încă 10 ore şi tot nu mi-ar fi ajuns.

ALTERNATIVĂ

Gears of War

Un joc serios pentru oameni serioşi. Gears of War este operă de excepţie, pe care vă sfătuiesc să puneţi imediat mâna, dacă aveţi un 360 la îndemână sau să aşteptaţi iarna pentru versiunea PC.



Mi-e dor de fulgii de zăpadă

Pe plan vizual, mediul de joc este incredibil de realist, Capcom reuşind să ridice designul nivelurilor la rang de artă, animaţiile sunt fără cusur, designul insectelor este interesant, iar calitatea efectelor speciale m-a lăsat fără cuvinte. Aş putea să admir ore întregi fumul provocat de explozii, cu siguranţa că ori de câte ori aş provoca un incendiu sau aş arunca un VS în aer l-aş privi cu aceiaşi ochi care s-au minunat în faţa lui pentru întâia oară. Dar aş greşi să-i dau fumului prea mult credit, pentru că grafica din Lost Planet este extrem de credibilă din foarte multe alte puncte de vedere. Despre calitatea efectelor de sunet şi a voice acting-ului nici nu mai vorbesc. Totuşi, ar fi fost frumos să avem mai multe opţiuni de explorare şi un AI ceva mai isteţ în cazul soldaţilor şi al piraţilor, care de multe ori nu reuşesc să-şi dea seama din ce direcţie îi cureţi, chiar dacă tragi de la cinci metri din spatele lor. Dar astea sunt probleme minore, ce pălesc în faţa senzaţiilor nemaipomenite pe care le-am trăit pilotând VS-uri şi a cafturilor grandioase împotriva unor adversari pe care o să-i ţin minte ani buni de acum înainte. Dacă l-aş cumpăra? Mâine, cu condiţia să rezolve problemele ce-i macină multiplayer-ul. Dar aş minţi. L-am cumpărat deja ☺.

■ KiMO



Zbor deasupra tuturor

Gen Action / Adventure ▸ **Producător** Capcom ▸ **Distribuitor** Capcom ▸ **Ofertant** Steam ▸ **Procesor** PIV 2,5 GHz ▸ **Memorie** 1 GB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB ▸ **ON-LINE** www.lostplanet-thegame.com

Grafică	9
Sunet	9
Gameplay	8
Multiplayer	6
Storyline	8
Impresie	8



Eram pe punctul de a spune că mai accesibil decât World of Warcraft nu se poate...

E interesant cum, în timp, influențată de unii, de alții, respectiv de joc în sine, părerea unui redactor se poate schimba radical. Acum, e ușor să te lași prins de moment și să scrii un review sub influența unei stări psihice, însă cu toții știm că nu este în folosul nimănui să faci asta. Articolul va beneficia de o doză de subiectivism dusă la extrem și nu e nici în folosul nostru, nici al vostru. Așa că iată-mă într-o situație similară, într-un moment în care, contrar First Look-ului meu de LOTRO de acum câteva luni și contrar tuturor review-urilor de pe internet, simt complet opus. Nu știu sincer dacă sunt justificat sau nu să fac praf LOTRO, dar bănuiesc că o bună argumentație îmi va lumina calea.


Aproape la fel de frumos ca mine

Lumea Inelelor

Unul dintre lucrurile pe care le observi după 20-30 de niveluri de joc este faptul că asemănările cu filmul făcut după romanul lui Tolkien sunt rarefiate, aproape inexistente. Motivul este unul foarte bun, și anume faptul că jocul este creat pe marginea cărții lui Tolkien, după un scenariu care este organizat pe acuratețe și nu senzațional. Să nu vă surprindă cronologia unor evenimente care este diferită de cum o știați sau faptul că habar nu aveați de existența multor orașe din Middle-earth. Nu sunt „compoziții" de moment din lipsă de elemente cu care să umple spațiul, ci se regăsesc toate în cartea pe care sincer vă recomand să o citiți (dacă nu ați făcut-o deja). Modul în care această poveste se amestecă cu gameplay-ul este unul foarte reușit. Astfel, eroii principali rămân eroi principali. Vă veți întâlni cu ei din când în când, însă în general veți participa la quest-uri care îi ajută în procesul de împlinire a menirii pe care o au. Mai mult, unii dintre ei vă vor da quest-uri, vă vor îndruma pașii sau vă vor da sfaturi. În general, va trebui voi să vă dați seama cu cine aveți de-a face, deoarece nu apar neapărat în forma și sub numele deja consacrate. Spre exemplu, la nivelul 8-10 vă veți întâlni cu un personaj cunoscut sub numele de Strider, a cărui asemănare cu Aragorn este suficient de mare pentru a vă da de bănuit. Însă nu veți ști asta până târziu, când bănuiala vi se va confirma. Iar acesta este un exemplu minor... de frica spoiler-elor. Oricum, sper că ați prins ideea că povestea, modul cum este implementată și însuși faptul că există și se desfășoară dinamic pe măsură ce jucați sunt punctele cele mai solide ale acestui joc, iar din punctul meu de vedere, cam singurele care vă vor îndemna să jucați peste nivelul 25.

The Lord of the Rings Online™
Shadows of Angmar™


Un oraș european

ALTERNATIVĂ

World of Warcraft

Fără îndoială monstrul sacru al MMORPG-urilor, acest joc a ajuns cel mai bun MMO fantasy care există, în special datorită efortului depus de Blizzard. Știu că pentru jucători, ca mine care nu au pus mâna de vreo trei ani de zile pe el, nu mai prezintă mare interes. Pentru un jucător nou însă, acesta e adevăratul WoW, e „The Ultimate MMORPG".



Dincolo de aparențe

Primul lucru care iese în evidență la un joc, nu neapărat MMO, este grafica. Știindu-vă interesați de acest aspect, o să-i acord o atenție deosebită. Unul dintre cele mai importante lucruri într-un MMO de data asta este ca grafica să se potrivească foarte bine cu universul aferent. Sincer, m-am atașat foarte mult de modul în care a fost înfățișat universul lui Tolkien în filmul The Lord of The Rings. Pe lângă poveste și efecte speciale, producătorii filmului s-au apropiat foarte mult de modul în care îmi închipuiam eu că ar trebui să arate o asemenea lume. Din păcate, Turbine Entertainment nu a reușit să ajungă într-o situație similară cu LOTRO. Astfel, engine-ul grafic este o versiune îmbunătățită a celui din D&D Online: Stormreach, cu modificări majore și optimizări pentru a crea spațiile deschise specifice unui MMORPG. Rezultatul este foarte bun din punct de vedere vizual, însă după un timp îți dai seama că te simți mai mult ca într-o seră și mai puțin sub cerul liber. Vegetația este prea puțin mobilă, fenomenele atmosferice dau prea mult impresia de artificial mai ales din cauza absenței unei coloane sonore convingătoare. Mai mult decât atât, engine-ului grafic îi lipsește diversitatea. Îmi aduc aminte la începuturile lui World of Warcraft, când abia așteptai să treci dintr-o zonă în alta pentru a vedea cum a fost realizată și nu cred că am fost niciodată dezamăgit. În LOTRO nu veți experimenta din păcate ceva similar. Zonele sunt destul de asemănătoare, nu există o diversitate atât de radicală. Unul dintre cele mai deranjante lucruri este faptul că de exemplu ruinele sunt identice, indiferent de zonă. La capitolul acesta diversitatea este chiar zero. Indiferent de tipul edificiului, texturile sunt identice, același model, aceleași pietre. Însă fără îndoială cel mai deranjant lucru este modul în care a fost făcută animația animalelor și a monștrilor. Dacă la personaje și NPC-uri este cât de cât în regulă, oricum, departe de cum ar trebui să fie, în rest avem de-a face cu o lume de roboți. De fapt, roboții se mișcă ceva mai cursiv. Animația este extrem de simplă și de sacadată, că nu știu altfel cum să o descriu. La început, normal, treci peste asta. Însă după fatidicul level 25 parcă nu te mai țin nervii. Dacă mai puneți pe lângă asta și faptul că diversitatea ființelor din LOTRO este foarte restrânsă, veți fi de acord cu mine că LOTRO este pur și simplu plictisitor de la un moment dat. Păcat de un engine grafic estetic exploatat prost. Evident, să vă asigurați că aveți 2 GB de RAM, dacă vreți să vi se miște


Prea târziu să mă mai dau la o parte


Eternele ruine...

jocul cursiv. În materie de placă grafică, indiferent de ce vă spun cerințele, puneți ceva bun dacă vreți calitate. Pe un 7800GT cu totul la maxim nu sar de 25 FPS... asta ca să vă faceți o idee.

Plictisidrom

Am spus câte ceva despre gameplay în First Look, însă o să reiau un pic subiectul. Unul dintre lucrurile care au atras privirile presei de pretutindeni este faptul că deși LOTRO este doar parțial o clonă a lui WoW, totuși au găsit o cale interesantă de dezvoltare. Sunt de acord cu acest punct de vedere până la nivelul 25. Ulterior tipul de gameplay pică în sinistra capcană a grinding-ului și a lipsei de diversitate. Acum realizez de fapt de ce acest joc a primit note atât de bune dincolo. În primul rând, este primul MMORPG care zgârie cât de cât suprafața de 7 milioane de centimetri a lui WoW. Toată presa a fost super-extaziată după ce a jucat primele 25 de niveluri, deoarece, OMG, ai parte cât de cât de fun. Și lucrul acesta nu s-a mai întâmplat de la Blizzard încoace într-un mod convingător. Adevărul este că toată lumea s-a plictisit să scrie de Blizzard și de WoW-ul lor. Al doilea motiv pentru care s-au extaziat toți e faptul că LOTRO este mult mai ușor de jucat decât WoW. Adică, nimeni nu credea că se poate așa ceva. Ba mai mult, Turbine a dus această simplitate la rangul ei absolut. În clipa în care într-o pădure nu poți merge printre copaci, ci ai path-uri predefinite care te duc la zonele de quest... ce să mai zic. Hopa, că nu am terminat. Veți vedea pe hartă atât NPC-urile care dau quest-uri, cât și pe cele la care trebuie să predați. Zonele nu sunt mici, însă sunt clare, ușor de descoperit și folosit. Apoi, în materie de skill-uri, numărul lor este foarte mic și se răresc imens după nivelul 25. Oricum nu primiți mare lucru până la nivelul 50. Mai departe, posibilitățile de customizare a personajului sunt interesante, însă destul de restrânse și un pic prea aiurea de obținut. Aici nu există talent-tree. Turbine a venit cu propriul său concept de tree de personalizare. Se cheamă traits și sunt un fel de skill-uri și avantaje primite pe măsură ce jucați. Unele sunt de Rasă, altele de Clasă sau Facțiune sau chiar Legendary. Un lucru e clar, ele se obțin prin grinding. Fie că se obțin prin terminarea tuturor quest-urilor dintr-o zonă, fie prin folosirea unui skill de 1000 de ori sau prin uciderea unui boss legendar, tot grinding este. De acesta nu scăpăm, iar în LOTRO e mult mai mult decât mă așteptam. Acum, combat-ul este similar cu cel din WoW și nu necesită prea multă examinare. Același stil de înșiruire de skill-uri pentru a avea efecte de damage. Un lucru bun, că tot mi-am amintit, este acela că LOTRO stimulează jucătorii să umble în party-uri, alias Fellowship-uri, asta deoarece anumite skill-uri se activează doar când sunt în grupuri și depind de succesul în care aceste fellowship-uri. După nivelul 25 chiar, devine destul de necesar să sari peste complexele sociale și să renunți la psihologia de Lone Wolf. Lumea e primitoare, însă stilul de joc în grup nu diferă radical de cel în solo, numărul skill-urilor fiind la fel de redus. Tot ceea ce nu am spus aici de gameplay e clonat după WoW, ceea ce nu înseamnă neapărat că e bine.

Efectul grinding

Nu pot să nu intru un pic în amănunte, legat de grinding. Indiferent pe care dintre cele patru rase sau cele șapte clase le alegeți și de cât de originale vi s-ar părea, tot acolo ajungeți, la grinding. Se știe că una dintre sursele care generează nevoia de loot sunt meseriile. Acestea au căpătat în LOTRO rank-ul de „Ultimate Grinding Need". În primul rând, nu puteți alege ce doriți. Ele vin în pachete de câte trei și sunt vreo șase cred (nu am stat să le număr). Pe oricare dintre ele le-ați alege și oricât de fascinant vi s-ar părea să cultivați pământul ca fermieri sau să citiți scroll-uri vechi de când lumea, tot va trebui să o faceți de milioane de ori. Aveți nevoie de cantități imense de resurse pentru a crea cea mai mică șosetă. Adică nu pricep de ce îți trebuie 10 piei de lup ca să faci o cizmă... Mă rog... oricum, eu am renunțat repede la a practica vreo meserie. În plus, diversitatea item-urilor în joc este destul de mare ca să nu fie nevoie să umblu zile în șir ca să creez „Opinca de Aur". Meseriile nu sunt clonă de WOW, ci sunt jenante. Știu că au un mic element acolo care se numește „crit chance" și care înseamnă că aveți o anumită șansă de a crea un item unic, ieșit din comun și atât de magic de te dai cu capul de toți pereții. Asta e original, însă nu suficient. Unora dintre voi probabil că le place grinding-ul, însă în calea fericirii voastre se vor băga alte probleme grafice și de gameplay care tot la plictiseală vă vor duce mai devreme sau mai târziu la nivelul 25-30. Acum, unii dintre voi ar întreba „Dar ce ai de zis de PVP?!". Adevărul este că am să zic vreo câteva.


Trei litere - PVP


Când or zbura porcii

Inel vs. Inel

Spuneam acum câteva luni că Turbine a venit cu un concept foarte simpatic de PVP. După nivelul 10 vă veți putea face un player-monster de level 50 cu care să vă dați omorul cu eroii de level 50. Veți câștiga așa-numitele „destiny points" pe care le puteți folosi pentru a dobândi skill-uri, temporare sau nu. Interesant este că la o parte dintre ele veți avea acces și în forma normal și în cea monster. Ca monster puteți alege între câteva clase încadrate în stilul clasic, stealth, magic, range, melee și damage. Până aici toate bune și frumoase. Însă, nu veți putea face pvp decât într-o singură zonă deocamdată. E mărișoară, dar limitată totuși. Apoi, clar, pvp-ul e mai fun decât pve-ul. Din păcate însă, și aici lipsa generală de diversitate a jocului se aplică. Puține skill-uri, puține opțiuni. Ca în restul jocului, quest-uri sunt destule, dar prea multe care cer eliminarea de target-uri NPC și prea puține direcționate împotriva jucătorilor. Până la urmă, tot un fel de PVE cu posibilitatea de pvp. Evident, deocamdată dat fiind faptul că sunt puțini eroi de level 45-50, nu prea aveți ce ucide în zona respectivă. Până nu se aglomerează lumea cu jucători de nivel maxim, nu putem spune ce se va alege de pvp.

Ce avem noi aici!?

Acum, mulți ar fi interesați de calitatea serverelor, uptime și stabilitate. Ei bine, clar au probleme. Serverele merg destul de prost și uneori sunt restartate chiar de câteva ori pe zi. Oricum, calitatea e mult mai bună decât era la început pe cele ale WoW. În ceea ce privește dimensiunile lumii, aceasta este foarte mare. Din păcate doar vreo 40% din ea e mapată, restul lansându-se treptat prin expansion-uri și patch-uri gratis. Măcar atât. Părerea mea este că LOTRO a prins, iar dacă producătorii se mobilizează, într-un an de zile LOTRO chiar o să fie un joc bun. Însă, hai să fim sinceri, este departe de World of Warcraft. Sunt sigur că Turbine s-a gândit să capteze un număr de jucători suficient pentru a face ceva bănuți și nu cred că au avut în gând să concureze cu WoW. Umbra celor 7 milioane de jucători de WoW e mare ca suprafață și nu știu ce anume o va micșora. Probabil Diablo III. LOTRO nu are oricum nicio șansă, deoarece calitatea sa este departe de cea a monstrului sacru. Măcar calitatea comunității de jucători de LOTRO este ridicată și poate cu asta va atrage mai mulți jucători maturi, care știu să aprecieze o poveste bună. Dar clar, nu pentru multă vreme, deoarece jocul este pur și simplu plictisitor. Ah, și să nu uit de voice-acting... Îngrozitor, în plus, afară din story, gameplay etc... Mă doare să spun asta, dar aveți argumentația mai sus. Asta e.

■ Locke

Gen MMORPG ▸ **Producător** Turbine Entertainment ▸ **Distribuitor** Codemasters ▸ **Procesor** P 2 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Placă video** 128 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.lotro-europe.com

Grafică	8
Sunet	7
Gameplay	8
Multiplayer	8
Storyline	9
Impresie	7

7,8

OVERLORD

Stăpânul lichelelor

Ca orice român verde, am deschis PC-ul cu gânduri mari. Prima dată le voi măcelări turmele, iar mai apoi le otrăvesc fântânile și le incendiez grânele. După atâta muncă, puțin sport nu strică, așa că la desert le voi fugări puțin femeile prin munți. Zis și făcut. Părăsesc turnul, îmi chem lighioanele, fac doi pași și mă trezesc în mijlocul unei turme de oi. Măi să fie, parcă mi-au ghicit gândurile. A sosit Paștele, fetelor, lăsați toți mieii să vină la mine și nimeni nu va păți nimic! N-au vrut. Cu atât mai bine, în turn am o nevastă gravidă și sărăcuța tare tânjește după nițică păstrămioară de berbec. Asmut trei cârcăieci pe cârlanul nervos care-mi sare la gât într-o încercare disperată de a-și apăra nevoile și neamul. Și pășunea. Hehehe, nici n-a apucat să behăie jivina. Cu berbecul ieșit din peisaj, turma dezorganizată n-are nicio șansă. Mieii mor în tăcere. Adio, blânde creaturi ale pajiștii… Puțin mai încolo, două putori de halflingi sforăiau încetișor într-un lan de grâu. Uite-i cum dorm. Parcă-s doi îngerași, scumpii de ei. Atât de nevinovați, atât de neprihăniți. Ce știu ei de pensia alimentară, de ratele la bancă sau de bunicul cu Alzheimer… Dormiți în pace, pușlamalelor, dormiți în pace, n-o să vă trezească nimeni. Ca să mă asigur că nu-i deranjează vreun cosaș mai zelos, am dat foc lanului… Muahahahahaha!!!

Fluierând satisfăcut, am luat-o la pas spre un sătuc din apropiere unde cunosc o văduvă care mă angajează din când în când să-i sperii copiii. O fi acasă? Până să intru în sat, nimicesc fără milă câțiva bostani neobrăzați și mă lupt pe viață și pe moarte cu vreo zece ciuperci însetate de sânge. Data viitoare să vă dați la o parte din calea mea, putorilor. Și să nu vă mai îmbrăcați în portocaliu, că turbez! Fermierul Bob mă întâmpină și, după ce-mi mulțumește cu lacrimi în ochi că l-am salvat de bostanii care plănuiau să-i ia gâtul, mă roagă să-l scap de câțiva pitici care i-au luat cămara ostatică. Bă, ești sigur că vrei asta? Bineeeee. Îmi trimit lighioanele să rezolve problema. În câteva secunde halflingii dispar și, odată cu ei, și jumătate din bordeiul lui Bob. Mulțumit, vecine? Săru'mâna, boierule, și nu-ți face griji pentru acoperiș, îmi place să dorm sub cerul liber și aveam de gând să-l dărâm chiar eu cu mâna mea. Așa m-ai scutit de o treabă. Și cine are nevoie de pereți pe căldura asta?

Mai e puțin până la asfințit și, cum nelegiuirile nu se înfăptuiesc singure, o iau la goană spre sat. Cum trece timpul când te distrezi… Gâfâind, ajung în sat și-mi julesc nasul încercând să trec printr-o poartă care a avut obrăznicia să nu se deschidă nici după ce am ciocănit politicos cu barda. De-abia ce apuc să mă dezmeticesc și de pe metereze mă strigă doi nătăfleți. Cutezați să vorbiți, viermilor? Pe vremea răposatului n-ați fi îndrăznit să ridicați frunțile din țărână, nepricopsiților! Clar, cineva își bate joc de ei mai crâncen decât a făcut-o Al Bătrân. Să fie oare... nu, n-are cum, parcă licheaua i-a salvat de sub jugul fostului. Sau poate...

MEEEEELVIIIIIIIIIN!!!!!!!

- Cioli… Cioli… CIOLIIIII!!!!!

- Ha? Cine îndrăznește? ÎN GENUNCHI, MIȘELULE, CĂ TE SPINTEC! A, șefu', tu erai... scuze!

- No, îl scrii?

- Ce să scriu, mă?

- Overlord

- Overlord?… Aaaaa, Overlord… pentru o clipă crezusem… nu contează. Da, mă apuc imediat!

Derbedeus Ex Machina

Deci, da! Al Bătrân e mort. O mână de eroi nepereche l-au băgat în mormânt pe amărât. I-au prădat turnulețul și i-ar fi siluit și nevasta dacă aceasta nu ar fi fugit cu un cavaler libidinos din împărăția vecină. Văzându-se scăpați de urgia diavolească, oamenii din regat au răsuflat ușurați și s-au pus pe chefuit. Când și-au revenit din mahmureală și au dat să se întoarcă liniștiți la treburile lor, ia-o de unde nu-i. Liniștea. Eroii s-au metamorfozat subit în niște derbedei de primă clasă. Melvin, starostele halflingilor, s-a închis în bucătărie și nu mai vrea (la cât de gras e, eu cred că de fapt nu mai poate) să iasă de acolo nici în ruptul capului. Nevoiți să-i umple hămesitului stomacul cel fără de fund, piticuții cei simpatici au pus mâna pe furci și topoare și s-au dedat jafului și omorurilor, amărându-i pe sătenii din Spree mai mult decât o făcuse însuși Tartorul cel mare. În Heaven's Peek, William paladinul neprihănit, apărătorul dreptății și ocrotitorul celor nevoiași, s-a transformat într-un fustangiu notoriu și se destrăbălează fără pic de rușine cu o muierușcă flușturatică, lăsându-și supușii în ghearele unei molime care-i seceră ca pe muște. Eroul dwarf e un zgârcit fără pereche, iar Oberon, fătălăul elf cu urechi ascuțite, trage la aghioase într-o scorbură în timp ce pădurea se duce încetișor pe apa sâmbetei și inorogii carnivori devorează pe oricine îndrăznește să le încalce teritoriul. Cu așa cârmuitori, nu e de mirare că fermierul Bob mi-a mulțumit cu lacrimi în ochi că i-am ars cocioaba și l-am „scăpat" de bostanii ce i-ar fi ajutat pe micuți să iasă cu zile din iarnă…

În concluzie, turnul răposatului Overlord zace în ruine, iar oamenii sunt mai nefericiți ca oricând și încep să ducă dorul vremurilor când erau jefuiți de vechiul lor stăpânitor. El era unul, Ei sunt mai mulți. Nu se știe căror zei întunecați au adus rugi, căci în ruinele reședinței Decedatului zace lipsit de cunoștință un individ suspect. Lighioanele rămase fără stăpân îl readuc în simțiri cu o găleată de acid și, după o clipă de gândire, îl proclamă domn și stăpânitor peste dărăpănătura de turn și domeniul anexat lui, cu speranța că va fi în stare să restabilească ordinea și disciplina și să-i redea regatului notorietatea de altădată… Noi, jucătorii, suntem „aruncați" în cizmele de oțel ale noului tartor și suntem însărcinați cu nimicirea pungașilor care asupresc poporul în locul nostru.

Hmm. Ăștia vor să îi salvez de ăia care i-au salvat de Ăla care-i chinuia. Le dau eu salvare!!! HA! HAAAAA!

Mda, iar am accese de megalomanie și uit de articol. Overlord este o parodie foarte reușită a tuturor romanelor fantasy și a RPG-urilor unde Făt Frumos primea întotdeauna apă rece de la sacagiul corb, se alegea cu fata și îmbătrânea fericit într-un palat, în timp ce zmeul murea de sete și locuia cu părinții până la adânci bătrâneți. E vremea răzbunării, cum ar zice jupânul Zmeu, căpăcit de Greuceanu pentru a mia oară.

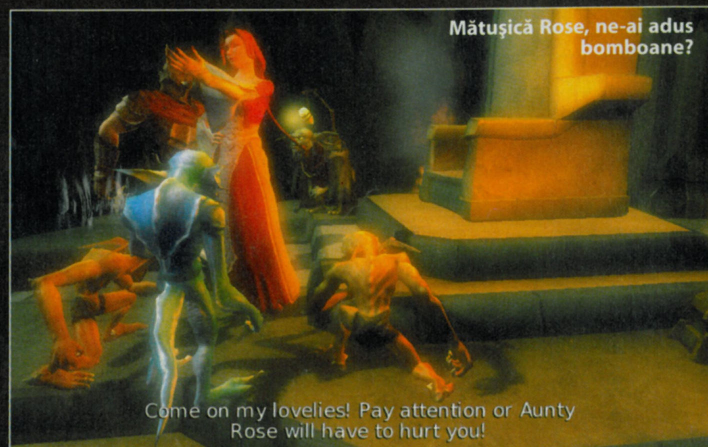
Mărimea contează

Ca proaspăt Overlord, ai cinci obiective principale. Fii rău, nimicește-ți rivalii, recuperează-ți acareturile șutite de eroi, însoară-te și „tunează-ți" turnul. Nu ești un sclav oarecare, deci nu va trebui să treci la treabă de unul singur. Vei fi însoțit în permanență de „minionii" tăi, o adunătură pestriță de jivine turbate, care trăiesc și mor la ordin.

Trebuie să știți că turnul cel negru ca smoala înseamnă mai mult decât locul unde te odihnești după nelegiuirile istovitoare de peste zi. O forjă îți stă la dispoziție zi și noapte. Paradoxal, deși stai lângă o fierărie, arsenalul „overlordesc" e destul de sărăcăcios. O bardă, o săbiuță și un buzdugan nu sunt exact singurele arme cu care aș vrea să înfrunt o armată de eroi câtrăniți. Bine măcar că se pot modifica la forjă și nu vor rămâne scobitorile jalnice de la început. Și, oricum, de aia ai sclavi, să nu fii nevoit să stai în prima linie în cazul unei lupte. Când rămâi fără dușmani, îți poți face unii în temnița dotată cu o „miniarenă", iar când rămâi fără inspirație, poți vizita apartamentul personal unde nevestica de-abia așteaptă să se ocupe de turn. Nu vă gândiți la prostii, pezevenghilor, în „honeymoon suite" mergi când vrei să mai pui o giruetă pe turn sau să mai trântești câte-o statuie în fața porții.

Însurătoarea sună și ea bine, mai ales că doar un Overlord însurat își permite să înceapă lucrările la turnuleț, deci împuști doi iepuri deodată. Frumos din partea producătorilor că nu ne-au băgat pe gât o singură satanistă urâtă ca noaptea, ci ne-au dăruit două domnițe frumoase ca niște cadre. Urât din partea lor că nu ne lasă să le păstrăm pe amândouă. Cine-a mai văzut Overlord fără harem? În fine, pe lângă faptul că o să căpătați un motiv serios să vă întoarceți „acasă", nevesticile oferă upgrade-uri (doar estetice din păcate) pentru turn și, cel mai important, îți vor antrena minionii.

Artefactele sunt altă poveste. Dacă nevasta vine la tine, artefactele trebuie căutate. Odată găsite și „alipite" turnului, se vor grăbi să-ți ofere o grămadă de bonusuri și patru vrăji indispensabile, care pot fi upgradate de alte artefacte. Bonusurile se întind de la punctele de viață până la numărul maxim de minioni pe care-i poți căra după tine, deci va trebui să vă faceți o prioritate din recuperarea tuturor artefactelor.



Mătușică Rose, ne-ai adus bomboane?


Mă scuzi, am greșit drumul. Pa!



Velvet. Rea, da' bunăăăăă



Overlordul din Hamelin

Overhorde

Nu vă lăsați păcăliți de titlul jocului, adevăratele stele ale spectacolului sunt dihăniile pe care le ai în subordine. Sunt mici, sunt rele, sunt multe și sunt vopsite în patru culori , iar tu ești tata lor. Soldați, cărăuși, doctori, ingineri, ninja, treaba lor e să-ți urmeze fiecare comandă și să-ți satisfacă fiecare moft, oricât de stupid ar fi el. Doar ești Overlordul lor iubit, ce mama mă-sii!!! Când am spus că-ți ascultă fiecare ordin, n-am



Băi, e război sau bal mascat! Ia, măștile jos!

exagerat. Nu vor pregeta să se arunce cu capul înainte în forjă dacă asta îl va ajuta pe conducătorul lor iubit să-și făurească o sabie sau o armură mai specială.

Îl mai țineți minte pe vecinul isteț care împarte sarcini păcălicilor ieșiți la curățenia de primăvară? E și el un mic Overlord. L-ați văzut cum arăta cu degetul o crenguță uscată și zece lingăi se băteau s-o ridice? Ovelord, vă spun!!!! Degetul este unica unealtă de care un Overlord are nevoie și Triumph a înțeles perfect acest lucru. Ți s-a pus pata pe cârciumarul care n-a vrut să-ți dea de băut pe datorie? Îl selectezi cu SHIFT și, cu un clic de mouse (scurt sau lung, depinde câți cârcâieci ai de gând să-i arunci nefericitului pe cap) îți trimiți clica să-i facă felul. Pentru a manipula o serie de obiecte din decor, va trebui să procedezi la fel. Câteodată drumul ales de minioni nu e cel mai potrivit, așa că va trebui să-i ții mai din scurt și să le indici exact pe unde să calce. Cu ambele butoane apăsate, miști mouse-ul în direcția dorită și armata va urma exact ruta indicată. la ceva timp până te obișnuiești, dar nici vecinul de care vă povesteam mai sus nu s-a născut cu un deget magic. În mod ciudat, Overlord este unul dintre puținele action-uri „de consolă" care se joacă mai bine cu mouse-ul și tastatura decât cu un gamepad.

Cu excepția celor albaștri, toți minionii se comportă exact ca verii lor îndepărtați, gremlinii, și mor pe capete dacă nimeresc în vreo băltoacă, oricât de mică și neînsemnată ar fi ea, deci va trebui să fiți foarte atenți unde-i trimiteți. Verzuliii sunt imuni la otrăvuri, pot „împrospăta" aerul atins de emanațiile otrăvitoare și iubesc atacurile pe la spate (vă dau un sfat gratuit: folosiți-i doar împotriva inamicilor masivi). Minionii roșii sunt niște piromani de mâna întâi, dar când stăpânul le-o cere, se pot juca și de-a pompierii. Haimanalele maronii dau cu pumnul ca nimeni alții, iar cei albaștri pot învia morții și sunt extrem de eficienți atunci când îi asmuțim asupra creaturilor magice imune la damage-ul normal (cum ar fi fantomele elfilor).

„Fobiile" și „fetișurile" creaturilor, combinate cu obstacolele naturale din peisaj, dau naștere unor puzzle-uri cel puțin interesante. De exemplu, într-un dungeon, în mijlocul unei bălți zace un spawning point de unde ai putea recolta un regiment de maronii dacă amărâții nu s-ar îneca în primele secunde de viață. Din întâmplare, ești însoțit de câțiva monstruleți albaștri care, după cum știți, înoată ca vidrele și sunt niște adevărați maeștri în străvechiul meșteșug al necromanției. Vă las pe voi să faceți conexiunile...

Lord of the Gremlins

Pentru niște creaturi a căror singură ocupație e să te asculte orbește, producătorii le-au înzestrat cu o inteligență (artificială) peste medie. Nu sunt ei niște Einsteini cocoșați și cu urechi lungi, dar în majoritatea cazurilor au o șmecherie sau două puse deoparte pentru situațiile roz sau mai puțin roz. În primul rând, îi duce mintea să culeagă de pe jos armele inamicilor răpuși și să se folosească de ele. Diferențele dintre un animăluț gol cum l-a făcut mă-sa și un Conan miniatural cu platoșă groasă de patru degete și un săbioi de două ori cât el sunt semnificative, așa că aveți tot interesul să-i țineți cât mai mult în viață pe cei echipați corespunzător.

Când nu se luptă (mint, și când se bat), minionii sunt niște adevărați bufoni. E imposibil să-ți păstrezi o față serioasă de Overlord cu scaun la cap când îi vezi cum se reped ca niște disperați spre oaia căreia i-ai pus gând rău. Sau când, imboldiți de voi către o masă, dau năvală la bere, dansează ca niște posedați și se ușurează în stânga și'n dreapta. Sau când își confecționează coifuri din bostani… Sau… nu mai am timp și nici spațiu să pomenesc giumbușlucurile făcute de animăluțele ăstea, însă imaginați-vă că pe platourile de filmare ale lui The Lord of the Rings au dat năvală jivinele din Gremlins și cei de la Triumph au fost acolo și au filmat totul.

Deși producătorii i-au pus eticheta action/RPG, spre final Overlord prinde un puternic miros de RTS. La început, când minionii sunt puțini, goi pușcă și nevinovați, nu te gândești de două ori înainte să-i trimiți grămadă la o moarte sigură. Creaturile nevinovate care umblă brambura prin peisaj îți asigură o sursă inepuizabilă de esență vitală, așa că nu-ți va fi greu să-i înlocuiești pe amărâții căzuți la datorie. În plus, în primele ore de joc rareori ajungi să controlezi mai mult de două tipuri de creaturi, deci tactica „pe ei, pe ei, pe mama lor!" este cea mai potrivită alegere. Dar, dacă vă amintiți ce v-am spus mai devreme, animăluțele au bunul obicei de a recicla armele și armurile lăsate în urmă de dușman. Puțin mai încolo, când dușmanul începe să te ia în serios, nevoile cresc și ele. Minionii în pielea goală nu mai fac față (doar îi trimiți la luptă, nu la fu... ste) și veți avea nevoie de o hoardă înarmată până în dinți. Deci va trebui să-i mențineți în viață pe cei echipați corespunzător și să profitați la maximum de abilitățile lor speciale și, cel mai important, va trebui să-i faceți să lucreze în echipă, ceea ce necesită oareșce talente de tactician și o oarecare dragoste pentru genul RTS.



Capul plecat sabia nu-l găsește acasă



Vai, bunicuțo, ce coif negru ai!

Rău. Mai rău. Scaraoțchi.

Eh, m-am luat cu vorba și m-am îndepărtat de subiect. Vă știu eu pe voi, pușlamalelor, cum v-au strălucit ochișorii când ați aflat că puteți bumbăci creaturile nobile ale pădurii și puteți ține poporul mai puțin nobil sub papuc. Și eu am fost la fel, dar pe parcurs m-am transformat în Overlord-ul din poveștile populare, care cu un ochi râde și cu unul plânge. Deh, nu le poți avea pe toate. Scenariștii mă obligă să-i vânez până la unu pe pungașii care îndrăznesc să-mi asuprească supușii fără să-mi ceară voie. Sigur, dacă ar fi venit la mine și m-ar fi rugat frumos, i-aș fi lăsat cu cea mai mare plăcere. Mi-e tare greu să iau singur pielea de pe atâtea și atâtea spinări. Dar mă iau cu vorba și uit să vă spun esențialul. Deci scenariștii mă trimit la vânătoare de ero(r)i fără să se gândească la sufletelul meu negru ca păcura. Dacă dușmanul dușmanului meu este de fapt prietenul meu, asta mă face oarecum fârtatul prostimii, nu? Yeah, right! Stați voi, cârnaților, să-mi rezolv problemele și apoi să vedeți silnicii. Din fericire, până să scăpăm lumea de cei patru nelegiuiți, avem nenumărate ocazii să ne dăm arama pe față, iar dacă le ratăm nu-i nicio problemă, ne putem crea unele. De exemplu, fără niciun motiv puteți sări la gâtul „trecătorilor" nevinovați. Nu vă faceți griji că omorâți un NPC important sau că veți rămâne fără supuși, deoarece NPC-urile și monștrii au bunul (câteodată prostul... apar câteva probleme cauzate de respawn) obicei de a se „respawna" când ne întoarcem în turn.

Însă există și câteva quest-uri secundare care ne pot face să ne simțim cu adevărat malefici. La un moment dat oamenii din Spree mă imploră să recuperez mâncarea „rechiziționată" de Melvin Underbelly. Haleala am găsit-o, însă chiar trebuie să o dau înapoi? Pana mea, sunt cantină sau cel mai al naibii ticălos pe care l-a văzut pământul? Dacă voiam să hrănesc mii de guri, făceam câțiva copii sau mă jucam Pharaoh. Oare ce s-ar întâmpla dacă i-aș lăsa să moară de foame și mâncarea aș trimite-o în turn să putrezească? Nu era o decizie chiar atât de grea, dar totuși am făcut o pauză de o țigară. O greșeală fatală, am ieșit din personaj pentru o clipă și, fără să mă gândesc, le-am dat-o înapoi. Cică mă respectă. Ce??? Adică toporul de un chintal, armura neagră ca noaptea și ochii ăștia pătrunzători nu impun destul respect, vă mai trebuie și mâncare, leșinaților? Am pierdut ceva timp (ultimul checkpoint era cam depărtișor), dar am refăcut quest-ul și le-am luat mâncarea de la gură. Wee! Viață în plus. Și corupție. No, așe!


Deci de aici vin ei...

Cum Overlord este un joc liniar, modul în care veți rezolva micile quest-uri secundare nu are prea mare impact asupra evenimentelor importante. Se întâmplă mai mult chestii minore, dar care îți dau un sentiment plăcut de împlinire. Armura capătă un aspect fioros, oamenii o iau la fugă când te văd, măscăriciul din turn îți cântă faptele de „vitejie"… chestii de genul. Faptele rele îți cresc corupția, cele bune o scad. Singura diferență (care contează la nivel de gameplay) între Talpa Iadului și Pâinea lui Dumnezeu sunt upgrade-urile finale ale celor patru vrăji care variază în funcție de nivelul corupției.

Am zis „liniar", nu? Nu trebuie să vă speriați prea tare. Obiectivele sunt astfel plasate încât de cele mai multe ori va trebui să vă întoarceți în locurile deja vizitate pentru a descoperi un indiciu. De exemplu, urmărirea lui Oberon a ajuns într-un punct mort. Un bazinaș meschin mi-a speriat băieții și, ca urmare, a trebuit să-mi iau lumea în cap și să plec în căutarea cuibului albăstruilor. Într-un final, i-am descoperit, dar nu m-am întors imediat la slăbănogul de Oberon căci a apărut altceva de făcut… Designerii de la Triumph au dat dovadă de foarte mult bun simț și talent, chiar dacă n-au reușit să ne ofere libertatea absolută, măcar ne-au dat iluzia ei…

Fabula Temniței

Nu pot să cred că m-am abținut atâta timp fără să pomenesc de Molyneux și al lui Dungeon Keeper. Nu-i nimic, îmi scot pârleala acum când vă spun că, dacă ideea de bază a jocului a fost „extrasă" din Dungeon Keeper, Triumph Studios au împins lucrurile și mai departe și au creat un engine grafic care miroase de la o poștă a Fable. Grafica este superbă și, asemenea celei din Fable, nu se remarcă printr-un fotorealism exagerat, ci mai degrabă prin personalitate, prin atmosfera de basm pe care-o degajă. Overlord beneficiază de o sonorizare excelent realizată. Muzica reușește să te „înfigă" adânc în peisaj, iar voice acting-ul... ei bine, dacă replica nu e amuzantă, vocea care ți-o șoptește la ureche o transformă în cel mai haios lucru pe care l-ai auzit.

Din păcate, nu e totul doar lapte și fiere (nu pot zice „miere", mierea e un aliment rezervat doar celor buni) pe moșia Overlord-ului. Din când în când, micile probleme ale schemei de control și un clic micuț scăpat din greșeală sau o mișcare involuntară a mouse-ului exact în cel mai nepotrivit moment îți pot „determina" jumătate din armată să se mute pe veșnicele tărâmuri ale vânătorii. Dacă e jumătatea echipată, presimt că vor zbura câteva smocuri de păr... Dar cu puțină atenție, problemele de genul ăsta n-ar trebui să apară prea des… Foamea de resurse ar fi încă un păcat al Overlord-ului.

Stăpâne, stăpâne, mai joacă și mâine!

Da, trebuie să fii rău. Nu, n-o să ajungi în iad dacă-l termini de două ori. Nu e genul acela de răutate. În cazul unei supradoze, nu vei simți nevoia să pui mâna pe pușcă și să-ți ciuruiești părinții sau șeful care te bate la cap de o jumătate de oră să nu scrii mai mult de patru pagini (Rzarectha, nu scapi! Termin cu ăsta și mă apuc de Manhunt!!!). Mai degrabă te va apuca o poftă subită să-i furi sandvișul colegului de bancă și să fugi cu el prin clasă râzând malefic. În cel mai rău caz, îți vei învăța papagalii să înjure și-i vei purta peste tot cu tine. Nu e exagerat de original (Pickmin, cineva?), dar e amuzant, e proaspăt, e relaxant, e pentru toată lumea și, cel mai important, „e de râs". Nu-l ratați cu niciun preț.

P.S: N-ar strica să aruncați un ochi peste preview-ul din luna iunie. Nu s-au schimbat foarte multe față de versiunea de preview pe care am primit-o, deci dacă am uitat ceva, sigur găsiți acolo.

■ cioLAN

▸ **Gen** Action/RPG ▸ **Producător** Triumph Studios ▸ **Distribuitor** Codemasters ▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** 2,4 GHz ▸ **Memorie** 1 GB RAM ▸ **Accelerare 3D** minimum GeForce FX5900 / Radeon 9500 ▸ **ON-LINE** www.codemasters.com/overlord/

Grafică	9
Sunet	9
Gameplay	8
Multiplayer	7
Storyline	8
Impresie	10

8,5

Eşti gol

YOU ARE EMPTY

Mi se pare oarecum straniu: de câteva luni încoace scriu mai ales despre jocuri produse în spaţiul ex-sovietic. Întâi Faces of War, apoi Stalker, urmat de Theater of War şi acum de You Are Empty. E clar, pentru PC-ul meu lumina începe să vină de la răsărit. Nu aş putea spune că lucrul ăsta îmi displace, recunosc faptul că am fost dintotdeauna un fan al creatorilor din spaţiul slav, care mi se par mai interesanţi şi mai vii decât cei occidentali.

Mă rog, Faces of War parcă nu a invitat la cine ştie ce surprize în domeniul creaţiei jocurilor, iar Theater of War, la rândul său, s-a limitat strict la a fi un bun joc de tactică, fără zorzoane şi farafastâcuri artisticoase, fără pretenţii de poezie, ori tentative de simfonii de lumină şi culoare. Stalker, în schimb, aproape că a reuşit să ne transmită ceva, o stare, o vibraţie particulară, pe care de obicei o iniţiază şi întreţine ceea ce poate fi numit „artă". Ceva în coloana sonoră, ceva din peisaje, foarte mult din filmuleţele ce marcau momentele importante ale acţiunii, toate acestea dădeau în Stalker marca inconfundabilă a creativităţii slave: o anume melancolie, nostalgia, fatalismul avântat (dar nu fanatic), consistenţa unor trăiri „pe bune", fără umbră de truc sau ostentaţie.

Idee şi viaţă, asta am găsit pe alocuri în Stalker. Idee şi viaţă am găsit şi pe parcursul unui alt joc făcut de ex-sovietici, anume Pathologic, apărut acum câţiva ani. Dar, pare ca un făcut, atât pentru Stalker, cât şi pentru Pathologic este valabilă vorba lui cioLAN: „unde pune rusul mâna iese ori inginerie, ori artă, niciodată amândouă... poate doar cu nişte vodcă, dar atunci iese numai o imensă beţie..." Deşi ating niveluri interesante de trăire artistică şi de idee, Stalker şi Pathologic nu susţin acest înalt şi fragil construct creativ prin celelalte elemente, mai apropiate de pământ, dar care sunt deficitare, cum ar fi mecanica jocului, anumite aspecte de gameplay şi design sau fluiditatea credibilă şi acaparatoare care-ţi bagă şi trupul în joc, prin reacţiile sale chimice banale (vezi producţia de adrenalină), nu doar partea spirituală (aici Pathologic fiind un exemplu clasic)...











Totuşi, dacă întreaga serie Il-2 Sturmovik, împreună cu Blitzkrieg, Silent Storm, Faces of War, Theater of War, se bazează pe un spirit ingineresc riguros, iar Pathologic şi Stalker pe feeling şi idee, este posibil ca măcar un joc de la ruşi să fie o îmbinare armonioasă a celor două tendinţe fundamentale ale creativităţii? You Are Empty ar putea fi acela?

Oci ciornîie/verzi/roşii/galbeni

Jocul de faţă se desfăşoară undeva în Uniunea Sovietică a anilor '50. În urma unui accident, personajul principal ajunge într-un spital de boli extrem de nervoase, unde se trezeşte la o viaţă nouă, nasoală. Adică şi mai nasoală decât totalitarismul lui Stalin, cu care se dusese la culcare prin pierderea cunoştinţei pe trecerea de pietoni. În spital, nebunii sunt în plină revoluţie şi rotaţie, asistentele cu bulane sexoase în plină zombificare, iar medicii în plină lipsă desăvârşită. Tu trebuie să supravieţuieşti, fapt pentru care iei măsuri cu o cheie reglabilă, iar mai apoi cu pistolul Mauser pe care îl găseşti scăpat în decor, aşa, pur şi simplu.

Acesta este doar începutul, însă. Este nevoie să descoperi de ce, în întreg oraşul, toată lumea e moartă sau dementă. Cu morţii nu ai probleme prea mari, ei s-au transformat în zombie şi vor să te omoare. Prea mari probleme nu ai nici cu ceilalţi, care s-au transformat şi ei tot în zombie. Da, corect, toată lumea e zombie. Numai că unii par să fi putrezit niţel, iar alţii nu. Mă rog, mai rămâne cazul separat al găinilor devenite Velociraptor şi al lui moş Ilya, care are acum ochii verzi de tot. Iar colhoznicele Stela şi Liudmila au coasele-n mână şi ochii galbeni de tot. Piotr, lăcătuşul, are şi el ochii de un galben infinit şi baros în mâini, cu care te caută. Cu mâinile şi barosul. Vladea, oţelarul, are ochi roşii de comsomolist, în ei se reflectă râurile de metal topit pe care el le dă sovietelor în ritmul cincinal de patru ani, iar băţul lui de oţel înroşit în furnal are o treabă cu găurile pe care le va face în tine. Sau pe care le găseşte gata făcute în tine de Cineva despre care comunismul zice că nu există şi că este praf de stele în ochii poporului.

Şi mai este nenea ăla în maieu, pe care îl vedeţi şi voi stând în geam, la bloc. Ăla care-şi flutură pumnul la copiii care fac ce nu trebuie. Şi mai sunt băieţii de la sudură, cărora le-a crescut un elicopter în spate, dar şi veteranii din Primul Război Mondial, cu puşcoace lungi şi arhaice, sculaţi din piramida lui Lenin. Însă cel mai mult mi-au plăcut pompierii, ăia cu topoare, dar mai ales cei cu aruncătoare de flăcări. Nu ştiu de ce mi-au plăcut pompierii.

Tipurile de oponenţi, după cum vedeţi, nu sunt multe, dar, măcar, sunt extrem de limitate comportamental. AI-ul nu există. Totul se desfăşoară pe tipicul clasic al unui Doom de primă generaţie, hai să zicem, poate al unui Duke Nukem (sunt concesiv). Adică, după ce tu depăşeşti o linie anume din nivel, oponenţii se activează sau sunt generaţi şi vin de-a dreptul către tine. Sau trag direct în tine. Singurul element mai de fineţe este furat din





Red Faction – unii trăgători vin către tine zigzagînd cu neverosimilă viteză şi agilitate, numai bine ca să nu-i poţi nimeri. În rest, oponenţii se repetă plictisitor, aceleaşi feţe, aceleaşi arme, aceiaşi ochi galbeni/roşii/verzi/nu care se căznesc să nu-i uiţi.

Armele, scuzaţi expresia mult prea uzată, sunt de tot rahatul. Nici vorbă de o simulare a armei, nope, avem de-a face, repet, cu un Doom Nukem. Am râs prelung în rafale scurte, nervoase, un întreg încărcător de 71 de „ha"-uri, când am auzit sunetul de mitralieră grea de companie pe care producătorii l-au lipit de pistolul mitralieră PPSH. Am râs şi la celelalte arme şi dup-aia m-am întrebat de ce râd. Am râs de prost. Trebuie să fii prost ca să joci aşa ceva în anul 2007.

Iar asta cu atât mai mult cu cât grafica este slabă, din cauza lipsei izbitoare de efecte vizuale de generaţie DirectX9 şi a texturilor arhaice, învechite, răsuflate. E drept că numărul de poligoane dintr-un nivel de You Are Empty este impresionant, ceea ce se poate spune şi despre dimensiunile unora din hărţile acestui joc. Şi, dacă tot e ceva bun de zis despre grafică, cred că trebuie pomenită aici atmosfera strivitoare născută din amestecul arhitecturii grandomane staliniste cu apocalipsa mai rău decât nucleară ce pare să fi vărzuit totul în jur.

Au minţit poporul...

Nu ajunge să fii prost ca să joci aşa ceva în anul 2007. Primul indiciu că nu sunt doar prost a fost acela că, atunci când am dat de colhoznice şi de găinile Velociraptor, am început să râd în hohote. M-am amuzat până la lacrimi, acolo, sub imensul siloz de cereale, abia reuşind să resping asaltul ciocurilor şi coaselor. Cred că sunt prost şi am simţul umorului.

Mergând eu mai departe în joc, am ajuns în oraş. Oameni buni, clădirile alea megalomanice, strivitoare, cartierele de universităţi Lomonosov (/Casa Scânteii/ Presei Libere), întunecate, cretin solemne, asemănătoare până la paranoia cu creaţiile lui Albert Speer, arhitectul nazist, m-au făcut să simt. Să simt chestia aia crâncenă, că sunt un vierme din care Stalin/Hitler/X poate face orice. Că sunt un vierme de carne, adică crescut pentru carnea sa, cu care va fi hrănită maşina gigantică a unui sistem.

Plimbările prin oraşul din You Are Empty sunt o lecţie de viaţă în totalitarism, fie şi numai datorită clădirilor, statuilor monumentale reprezentând bărbatulşifemeia sovietică, şi afişelor de epocă. Afişele astea fac toţi banii, l-am rugat din nou pe Victor să mi le traducă, aşa cum mi-a translat şi în Stalker. Well, a fost o experienţă interesantă, echivalentul unei călătorii în timp. Recomand tuturor pasiunea pentru afişe, acestea sunt cea mai bună sursă de adevăr asupra relaţiei dintre Stat şi viermele de carne. Să vezi arta pusă în slujba ălora de ne conduc, rămânând artă şi impunându-şi expresia dincolo de propagandă, apoi asta este o lecţie despre creaţie pe care You Are Empty ne-o dă din plin.

Se vede treaba că jocul ăsta m-a determinat să-l termin profitând şi de pe urma faptului că sunt pasionat de artă şi istorie.

... Cu monitorul

Dar You Are Empty ar fi, totuşi, cumplit de neconvingător, dacă nu ar fi presărat, de la început până la sfârşit, cu secvenţe de film animat. Tehnica în care sunt realizate aceste filme este bazată pe colaj, reducerea numărului de culori, desen peste imagine etc. – o combinaţie care este, în primul rând, de mare impact asupra ochiului interior al privitorului. Scenariul acestor filmuleţe, însă, este devastator pe alocuri, reuşind să facă mai mult decât zece story-uri scrise perfect de autori celebri din Vest (Clive Barker inc. – included sau incorporated? Sic!).

Ceea ce, la modul evident, părea o poveste neconvingătoare şi lipsită de orice originalitate, având ca subiect serios zombificarea la faţă a Omenirii sub acţiunea psihomecanică a unui sistem, este transformat de câteva filmuleţe într-o metaforă care urlă disperată către tine: „You Are Empty!". Sfârşitul jocului, banal ca poveste şi superb ca expresivitate a filmului final, se închide cu aceste cuvinte. „You Are Empty" îşi pierde sensul trivial – „încărcătorul armei tale este gol" – şi devine o palmă peste faţa prostului cu simţul umorului, pasionat de artă şi istorie, care l-a terminat crezînd până spre final că jocul e o porcărie cu câteva chestii interesante.

Treptat, cu extraordinară fineţe şi simţ artistic, filmuleţele din You Are Empty dezvoltă o metaforă care îţi trezeşte sensibilitatea şi anihilează nevoia raţională de poveste închegată, logică, originală şi bine scrisă. Ceea ce până spre sfârşit părea o simplă alergare stupidă printr-un joc neinspirat, prost realizat, cu oponenţi repetitivi şi previzibili, prin niveluri lipsite de surpriză şi idee, a devenit prin poezie vizuală revelaţia unui adevăr: aceste lucruri sunt cotidiene, indiferent de sistem.

Profitând de un hype mincinos şi penibil („Fascinating and unusual storyline, superb visual effects, including post-effects, distinctive and lively characters, due to new DS2 engine the game introduces a high level of details and realism, realistic physics engine and sophisticated AI system" my ass), You Are Empty a generat un tort oarecum vandabil ca suport al unei cireşe de o excepţională calitate artistică şi expresivă, pârguită la căldura gândului unor oameni care chiar au ceva de spus. Astfel, a apărut un joc rusesc aparte, ce iese clar în afara paradigmei cioLAN („unde pune rusul mâna iese ori inginerie, ori artă, niciodată amândouă..."), pentru că pune pe prima în slujba celei de-a doua, prin puterea metaforei.

Am dus până la capăt jocul You Are Empty pentru că sunt un prost cu simţul umorului, pasionat de artă şi istorie, sensibil.

■ **Marius Ghinea**

▸ **Gen** FPS ▸ **Producător** Digital Spray Studios/ Mandel ArtPlains ▸ **Distribuitor** 1C Company ▸ **Procesor** Intel P4 2 GHz ▸ **Memorie** 512 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 128 MB VRAM ▸ **ON-LINE** www.youareempty.com

Grafică	7
Sunet	7
Gameplay	6
Multiplayer	–
Storyline	6
Impresie	9

7



STAR WOLVES 2



Jocurile trec, bug-urile rămân

În urmă cu vreo doi ani ridicam în slăvi una dintre primele combinații reușite de RTS cu RPG, de fapt primul joc de acest gen pe teme SF. Normal, nu am fost plătit de ruși să scriu un review pozitiv. Chiar merita toată atenția. Acum, un succes nu-l garantează neapărat și pe al doilea. E greu să investești același nivel de pasiune și muncă pentru a crea un sequel. Majoritatea nu reușesc să o facă și acesta e motivul pentru care puține urmări sunt la fel de bune sau mai bune decât originalul. Iar în momentul în care companiile de distribuție încep să taie și să spânzure, respectiv să hotărască ele linia pe care acel sequel ar trebui să o urmeze, rezultatele sunt catastrofale. Ce să mai zic de lansările forțate în stadiu alfa sau beta (vezi Silent Hunter IV). Atunci ne pierdem încrederea în compania respectivă. Începem să devenim sceptici și privim cu ochi tot mai critici jocurile lor. E vorba și de bani până la urmă și e clar că genul acesta de companii nu mai au niciun dram de respect pentru cumpărători. Știm, da, că oricum nu au respect pentru nimeni, însă nu trebuie neapărat să ne arunce asta în față...



Nava mamă și plozii săi



Ultimul mohican

Efectul „sequel"

În primul rând, am fost șocat de similaritatea lui Star Wolves 2 cu primul joc. Evident, asta m-a revoltat un pic pentru că seamănă mai mult cu un expansion decât cu un sequel. Spre exemplu, engine-ul grafic este exact același, cu diferența că i-au fost adăugate niște efecte de lumină și a fost crescută rezoluția texturilor. Acest lucru a dus la unele probleme destul de mari când e vorba de multe lupte masive. Astfel, pe un sistem performant de altfel, am avut niște căderi enorme de framerate în anumite momente, adică de la 60 la 5-6 frame-uri pe secundă. E clar că nu s-a lucrat asupra optimizării aproape deloc, lucru demonstrat de încă o problemă. Astfel, se întâmplă extrem de des ca navele să se blocheze fie unele în altele, fie în stațiile orbitale. Dacă ar fi numai aceasta, am trece poate peste. Baiul e că le provoacă damage făcând asta și nu prea ai cum să le scoți de acolo. O altă problemă masivă este că voice-acting-ul în limba engleză este genial de prost realizat, mult sub cel din primul... despre care noi credeam că nu se poate mai rău. De data asta mi-e rușine mie să-i aud vorbind. În rest, schimbările și adăugirile se pot număra pe degetele de la o mână și nu au o valoare deosebită tactică sau RPG-istică.

Star Wolves

Primul joc din serie este mult mai reușit dintr-o mulțime de puncte de vedere. La vremea lui a fost chiar un joc original care ar trebui să facă parte din arhiva oricărui gamer care se respectă.





Copac cu skill-uri

De la rău la...

Ca să nu tragem concluziile prea repede, o să aduc în discuție și alte aspecte legate de acest joc. Pentru cei care nu au apucat să pună mâna pe primul, Star Woves 2 are două componente majore. Astfel veți avea pe mână câțiva piloți mercenari, care tind să lucreze pentru cei care plătesc cel mai bine. Aceștia, cu fiecare luptă câștigată, capătă experiență care poate fi distribuită într-un tree de skill-uri. Acest tree este distribuit pe mai multe linii: Command, Piloting, Weapons și Electronics. Evident, nu toate personajele vor avea acces la întreg tree-ul, ci doar la cel principal. Restul au tree-uri custom predefinite. Aceste skill-tree-uri vă vor da de asemenea acces la o serie de abilități pe care le veți putea folosi în mod direct în luptă sau în trading, ca de exemplu accesul la piața neagră. Mai departe, experiența se face prin luptă și misiuni duse la capăt. Aceste misiuni fie le puteți lua din stațiile orbitale, fie vă sunt atribuite automat deoarece fac parte din storyline-ul jocului. Acum, jocul este unul care oferă foarte multă libertate. Puteți face trading, să vă faceți upgrade atât la nava mamă, cât și la fighter-e fie cu arme și echipamente care sunt aruncate de navele distruse, fie le puteți cumpăra din stații. Ceea ce a fost introdus nou în Star Wolves 2 este faptul că acum puteți angaja și mercenari și aveți acces la tehnologie extraterestră. De asemenea, galaxia este mai mare, ceea ce înseamnă mai multe zone de explorat. În ceea ce privește misiunile, jocul are implementat conceptul de facțiuni. Pe parcursul campaniei va trebui să aveți grijă cu cine vă puneți rău, pentru că ajungeți pe lista neagră a unei facțiuni. Evident, veți fi forțați de situație să faceți alegeri în acest sens. Reputația cu o facțiune sau alta va depinde de ce misiuni faceți.



Rezultatul goanei după upgrade-uri

De bine

Star Wolves 2 are la bază un concept excelent de joc și plin de posibilități de a evolua. Normal, este un joc foarte complex, însă modul destul de inovator în care această complexitate este implementată creează o curbă de învățare extrem de rapidă, ceea ce contribuie major la indicele de fun. Pe lângă aceasta, partea de RTS este gândită similar cu cea din Homeworld, care sincer nu are nevoie de comentarii. Eu sper că problemele tehnice majore cu care acest joc se confruntă vor fi rezolvate până la urmă și Star Wolves 2 se va ridica măcar la înălțimea primului joc din serie. Deși nu merită a fi tratat ca un sequel, totuși e posibil ca într-un final fericit să merite să dai bani pe el. Însă în niciun caz 50 de euro.

■ Locke

Gen RTS/RPG ▸ **Producător** Xbow Software ▸ **Distribuitor** 1C Company ▸ **Ofertant** Best Distribution, Tel. 021-408.30.90 ▸ **Procesor** P 800 MHz ▸ **Memorie** 256 MB RAM ▸ **Accelerare 3D** 32 MB VRAM ▸ **ON-LINE** int.games.1c.ru/star_wolves2/

Grafică	7
Sunet	5
Gameplay	7
Multiplayer	–
Storyline	7
Impresie	7

6,6

SHADOWRUN

Counter-Strike cu elfi

Jucat deja de ani de zile, Counter-Strike a ajuns să fie etalonul după care se analizează şi se înjură fiecare joc ce oferă măcar o idee de multiplayer bazat pe jocul în echipă şi pe pac-pac. Până acum au apărut o sumedenie de jocuri a căror pretenţie mai mult sau mai puţin declarată a fost cea de-a detrona CS-ul de pe piedestalul pe care era pus. Din nefericire, nici unul dintre jocurile acestea pretendente la titlul de „mai bun decât Counter-Strike" nu a făcut mare brânză, fiecare dând chix deoarece avea probleme la capitolele considerate cheie.

Prima dată când am auzit de Shadowrun (mai ales ştiind că originalul a fost un RPG şmecher rău), m-am gândit că poate voi avea parte de un joc cu împuşcături combinat cu elemente de RPG şi cu o poveste impresionantă. Hype-ul din spatele jocului nu a făcut decât să mă zgândărească şi mai rău, visând pitici cu un Uzi mare în mână, secerând valuri de elfi pricăjiţi plecaţi la război cu Sabia Luminii. Ideea unui FPS, fie el chiar şi team based, combinat cu elemente de RPG m-a făcut întotdeauna să salivez şi să mă gândesc cu o recunoştinţă copilărească la producătorii care vor aduce o asemenea minune pe lume. Mai ales că, pe vremea când jucam în redacţie ca disperaţii CS, pe serverul nostru local cineva a introdus un addon prin care pe baza punctelor pe care le câştigai omorând adversari puteai cumpăra anumite talente foarte asemănătoare cu ale eroilor introduşi în Warcraft. Am plâns ca un şoricel când modul acela a fost scos la cererea fanilor idioţi care nu ştiau diferenţa dintre Life Leach şi Root.

Şi se făcu că plouă cu magie!

Povestea din spatele jocului original Shadowrun nici nu putea să fie mai faină, iar pentru a putea înţelege ce vrea să fie actualul Shadowrun, trebuie să vă readuc aminte ce voia înaintaşul său. Se făcea că în viitor a bubuit un vulcan din care a erupt magie. Imediat după aceea, lumea a început să se transforme în ceea ce fusese în ultima eră a magiei de pe Pământ. Oamenii atingeau zestrea lor ancestrală şi începeau să capete formele lor iniţiale, orcii, elfii, dwarfii, trollii şi alte asemenea bazaconii începând să calce pe trotuarele marilor oraşe. Povestea nu se opreşte aici, ci implică şi marile corporaţii ce globalizau Pământul, un virus de calculator care a nenorocit întreaga reţea ce ţinea lumea pe picioare şi un război european în care marile naţiuni vestice se împotriveau invaziei unei Rusii neo-comuniste. Imaginaţi-vă un FPS/RPG într-o asemenea lume. Adică aveţi exact imaginea pe care eu o aveam despre noul Shadowrun.

Dar după cum trebuia să mă aştept, noul Shadowrun este slab. Nici pe departe ceea ce mă aşteptam (recunosc, mă aşteptam la prea multe), Shadowrun nu vine cu niciun fel de susţinere prin poveste. După cum am văzut, de exemplu, în cazul lui Unreal Tournament, single playerul este susţinut măcar de un ladder prin care jucătorului i se flutură pe sub nas un simulacru de campionat care îi aduce satisfacţii în momentul în care trece la pasul următor. Aici, tot ce putem face în single player este să ne caftim încontinuu cu aceiaşi boţi, pe aceleaşi hărţi şi cu acelaşi scop.

Troll-ul frate cu elf-ul

Lipsit de bogăţia raselor din jocul original, jucătorul are posibilitatea de a juca cu reprezentanţii a patru rase. Astfel putem alege să jucăm cu un om normal, un elf, un dwarf sau un troll. Evident, fiecare dintre ei are punctele sale forte, dar şi puncte slabe. Ca întotdeauna, omul de rând este un fel de un n-ar mai fi bun la toate. Elf-ul este un fel de saltimbanc ce reuşeşte să se strecoare pe unde vrea el, să se mişte mai repede ca restul lumii, să îşi refacă sănătatea când nu se află în luptă. Troll-ul este foarte rezistent la gloanţe, fiind un deschizător de drumuri ideal, dar cu o problemă în mobilitate. Dwarf-ul este singurul ce nu moare dintr-o lovitură la cap şi care suge energie necesară aruncării vrăjilor.

Da, te poţi folosi de magie pentru a-ţi putea atinge scopurile mai mult sau mai puţin murdare.

La fel ca în Counter-Strike, fiecare kill sau rundă câştigată îţi aduce drept câştig o sumă modică de bani, cu care vei putea cumpăra arme, tehnologie sau magie. Fiecare jucător are posibilitatea de a alege trei skill-uri speciale de care se poate folosi pe parcursul unei runde. Astfel poţi alege puteri magice ca reînviere, copacul vieţii ce vindecă pe oricine în jur, prieten sau duşman şi altele asemenea. Pentru a folosi oricare dintre puterile magice este nevoie de mana. Fiecare rasă are un număr diferit de puncte de mana în funcţie de afinitatea lor faţă de magie. Se poate de asemenea cumpăra tehnologie, care le va face viaţa mai uşoară celor care doresc să aleagă calea mai directă a armelor. Astfel, se poate cumpăra un glider cu care se poate zbura pe distanţe scurte, un upgrade pentru arme cu care va fi mai uşor să prindem în cătare inamicul şi care nu ne va permite să tragem în coechipieri la înghesuială sau un dispozitiv cu care putem vedea prin ziduri unde se află inamicul. Fiecare dintre aceste dispozitive va afecta în schimb punctele de mana, deşi, fiind tehnologie, ele vor acapara puncte de mana pentru a funcţiona.

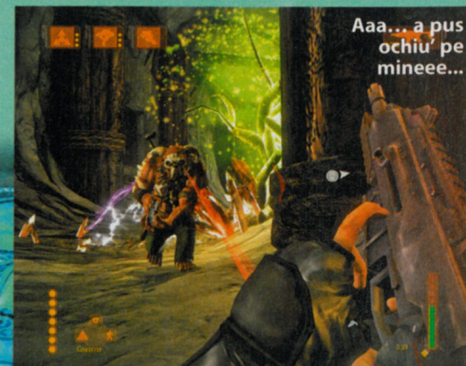

Mi-am luat un bocanc în gură

Unul dintre punctele slabe ale jocului este lipsa mai multor tipuri de joc. Cele trei pe care le avem la dispoziţie (Extraction, Attrition şi Raid) sunt de fapt doar un Capture The Flag cu un nume mai sofisticat. Aşa că dacă v-aţi speriat că o să vă prindeţi urechile în cine ştie ce nouă idee revoluţionară pentru un team based pac-pac, liniştiţi-vă. Nimic nou pe frontul de vest. Mai ales că şi numărul hărţilor este foarte mic, doar douăsprezece, dintre care trei sunt doar nişte versiuni mai mici ale altora. Aşadar, toată experienţa noastră de joc se va vedea doar pe nouă hărţi mai puţin mari decât late.

Un alt element care îl face să îşi plece capul în faţa mult mai bătrânului CS este faptul că nu este deloc dinamic. Foarte greu de explicat această lipsă a dinamismului în Shadowrun. Deşi poţi să te teleportezi prin pereţi, să alergi mai repede ca o căprioară sau să sari de la etaj cu gliderul în spinare, tot ai impresia că este un joc lent. Poate faptul că armele nu sunt foarte puternice, fiind o glumă faţă de ceea ce ar trebui să fie, este o explicaţie cât de cât logică, sau poate sacadările de care ai parte în momentul în care sunt mai mult de cinci oameni în jurul tău... nu ai parte de acţiune la superlativ.

Crossplatform şi problemele ei

Unul dintre lucrurile pe care Shadowrun a reuşit să le facă însă este faptul că a realizat o legătură dintre jucătorul pe Xbox360 şi cel de PC. Dezvoltat în acelaşi timp şi pentru PC şi pentru Xbox, jocul îi aduce laolaltă pe toţi cei conectaţi la Live. Da, pentru a te putea juca pe net îţi trebuie un cont pe reţeaua Live a celor de la Microsoft. Din nefericire, se observă imediat ordinea importanţei variantelor scoase la vânzare. Cei de la Fasa Studios s-au bătut cu cărămida în piept că nu există o diferenţă între variante şi eu sunt de acord. Nicio diferenţă între meniurile jocului pe PC, totul învârtindu-se în jurul controller-ului de Xbox. De altfel, un foarte mare minus al jocului este imposibilitatea de a comunica prin tastatură cu restul coechipierilor. Doar cine are tastatură la Xbox, nu? Există posibilitatea de a comunica în schimb prin voce, dar calitatea este foarte slabă, diferenţa între ce foloseşte Live şi Ventrilo sau


Aaa... a pus ochiu' pe mineee...



Meniul pe selectarea talentelor magice

alte asemenea programe utilizate la comunicarea VOIP fiind gigantică.

Vista Only!

Deah... Shadowrun este făcut să meargă doar pe Windows Vista... mare scârboșenie... nu vreau să ajung iar la eterna discuție legată de corporația Microsoft și încercările ei de a cuceri lumea, dar nu ai cum să te ferești. Jocul este făcut doar pentru Vista, deși pe net s-a văzut clar că se poate juca liniștit și pe Windows XP, nefiind necesar un sistem pe care rulează o placă DirectX 10 sub Vista. Ce ne spune acest lucru despre Microsoft? Vă las pe voi să trageți concluzia.

Altă mare șmecherie a celor de la Microsoft este necesitatea de a avea un cont plătit pe Live Gold pentru a putea juca. De ce? Orice alt FPS pentru PC se joacă gratuit online odată ce s-a făcut verificarea serialului. Ajungem să plătim Microsoftului ca pentru un MMO pentru această tentativă de joc? Fasa Studios a venit cu soluția salvatoare. Servere dedicate gratuite pentru jucătorii pe PC care nu au un cont pe Live Gold. Singura problemă este că de fapt pe acele servere se poate juca doar un număr limitat de ore, iar apoi ești trimis spre Live Gold. Yey, Microsoft! Ce iei nu îmi permit să spun, că nu am voie.

Înapoi la Counter-Strike

Părerea mea este că cei care caută un substitut al CS-ului nu îl vor găsi în Shadowrun. Cu niște idei bestiale legate de gameplay prin introducerea magiei, dar cu o implementare mai mult decât ciudată și lipsit de dinamismul pe care îl aștepți de la un joc de acest fel, Shadowrun pare a fi doar un preview al unui adevărat predecesor al CS-ului.

■ **Koniec**

Cine e pe primul loc?

Tied, 2-2 — Raid 0:02 — STAT SUMMARY

Player	Bonus $ Total	Kills #	Deaths #	Resurrects #	Friendly Fire $
Costica	2915	13	0	0	0
Locknut	1470	2	1	0	0
synide	1315	2	3	1	0
Empty_RAGE	1175	1	0	1	0
Tenderhorn	1085	2	1	0	0
The Dirty	1030	2	1	1	0
Beni	735	1	2	0	0
Chunder	705	0	1	0	0
Unitard	1465	2	3	0	0
A Cutie Pie	1180	0	2	0	0
Bob	1145	3	3	0	0
eXt	1035	2	3	0	0
Jet 360	920	2	3	1	-200
Tardigrade	870	0	4	0	0
Marteau	855	0	3	0	-200
ReddishCrane	730	0	2	1	0

Y PARTY — X $ DETAIL — LT RT CHANGE VIEW

Gen FPS ▸ **Producător** Fasa Studios ▸ **Distribuitor** Microsoft ▸ **Procesor** P4 3.2 GHz ▸ **Memorie** 1 GB RAM ▸ **Accelerare 3D** 256 MB VRAM ▸ **Sistem operare** Windows Vista ▸ **ON-LINE** www.shadowrun.com

Grafică	8
Sunet	8
Gameplay	6
Multiplayer	7
Storyline	–
Impresie	6





Gata cu comorile

Luna asta ar fi trebuit să vă spun cea de-a doua parte a poveștii Tracikăi și a comorii paladinului. Problema este că acum două ore Tracika a trecut pe la mine și a zis că e foarte ocupată cu asasinarea mai multor lideri mondiali care se ocupă de looting și de skill-urile rogue-urilor. Așa că nu am avut ocazia să aud ce a urmat. Se va întorce ea când o va roade pofta de gold. Baiul e că m-a lăsat baltă înainte de deadline și singura idee pe care o am este să îi dau un telefon lui Atermalum, un super paladin tanker, pe care l-am cunoscut la sediul Paladinilor Fără Frontiere și Prejudecăți. Hai să încerc... Numărul îl am aici și e 07-ATER-TANKU. Așa...

- Alo!

- Alo! Da! Larael, dă-o-n Lumină... Ah, Greetings din meleagurile verzi ale (Unde suntem?!)... de aici de unde te salutăm cu mândrie... oricine ai fi. Cine ești?

- Greetings mare Sir Paladin al tărâmurilor verzi, sunt Locke de la LEVEL.

- Așa Leke de la Lovel. Mă bucur nespus de voluminos să te cunosc. Și cu ce quest de glorie mă contactezi, Leke?

- Locke... Păi Dom' Ater, uite lunar punem eroi din Azeroth să își povestească aventurile, pe care le publicăm. Ați fi interesat să ne povestiți o faptă de curaj, o aventură extraordinară, ceva interesant?

- Oh, Sir Leke, zilnic trec prin miriade de incredibile și ieșite din comun fapte de curaj. Ce anume te-ar interesa? O tu Leke de la Lovel! Am fapte de pvp, fapte de pve și fapte finaciare.

- Hmm... o faptă de pvp ar fi interesantă, însă sunt foarte interesat de eroismul financiar.

- Cum îți dorește inima, Sir... Leko.

- Locke...

- Leke... Dar oricum, ce contează asta. Numele sunt pentru cei care nu pot ține minte fețe...

- Sir Ater, vorbim la telefon...

- Oh, dar parcă te-aș vedea, așa vorbești...

Ei bine, nu știu cât de sănătos și de prolific ar fi să vă descriu și restul conversației. Povestea era legată de faptul că a picat într-un PUG cu un Ninja looter. Numai că l-a fentat și a dat need pe un blue de care avea acela nevoie, în timp ce îi ținea o teorie lungă că un adevărat viteaz va fura întotdeauna loot-ul unui Ninja. O poveste interesantă și plină de înțelepciune populară. Iar la sfârșit a spus unele lucruri de-a dreptul memorabile.

[...]

- Foarte impresionantă povestea asta cu Ninja și Eroismul Financiar. Acum, am auzit că tank-ați ca paladin Sir Ater...

- Adevărat grăiești tu Lovel. Hmm... Lovel, frumos nume. Tank-ez tot ce apuc, precum o vacă merge la păscut. Precum...

-LOCKE... Da, da, da... Aveți niște sfaturi pe care să le dați începătorilor în ale tank-atului?

- Milioane. Sunt o bibliotecă de sfaturi. Sunt cel mai dătător de sfaturi... dacă înțelegi ce vreau să spun.

- Aha, păi atunci aș vrea să ne limităm la două vă rog.

- Un adevărat paladin nu are limite. Dar acum, pentru că trebuie să plec într-un important quest... (Să nu mai uiți să tragi apa vițelule!!!). În primul rând, să țineți scutul în mână și deasupra capului pe post de umbrar cum am făcut eu la început. În al doilea rând, tank-ul trebuie să stea întotdeauna în față. Însă nu uitați, paladinul moare ultimul sau deloc. De aceea uneori e bine să lăsați priest-ul sau warlock-ul să stea în față și să așteptați să moară toți. După aceea îi veți reînvia și toți vă vor mulțumi pentru dovada de curaj, iar numele vostru va răsuna peste „1.General" în aplauze. Iar acum ar trebui să plec deoarece presiunea... la care sunt supus momentan nu mai poate să aștepte. NN Lok!!!

Așadar, eu zic să ne punemcu toții problema în mod serios ce vrem de la viață. Vrem să fim hoți, paladini, vrăjitori sau poate vânători... depinde numai de voi să vă hotărâți ce loc doriți în Grup, cât vă pasă de loot și, nu în ultimul rând, cât de mult puteți să raid-uiți. Dacă aveți noroc, puteți ajunge ca Atermalum, viteaz, frumos, curajos și inteligent. Sau puteți ajunge un n00b. Depinde doar de voi și de...

■ Locke



Metroid Prime Hunters

Acum şi la pachet!

Pe Weavel l-am ucis în tren. La Sinaia şi-a dat ultima suflare. Să-i fie ţărâna uşoară şi să zică mersi că n-a murit în budă. Ca Spire. După o luptă crâncenă, Spire a simţit mirosul greu al înfrângerii. Odihnească-se în pace şi el. L-am iertat. Sper că l-a iertat şi familia mea, care a fost nevoită să folosească toaleta unei vecine. Kanden a căzut cel mai greu. A trebuit să fac două ture de oraş cu autobuzul până s-a dat bătut. Poimâine îi va suna ceasul lui Noxus. Va muri poetic, pe malul lacului, în timp ce eu voi pierde un crap de patru kile. Merită sacrificiul. Pe Sylux îl mai las să trăiască vreo câteva zile. Am nevoie de o provocare în drum spre Rolling Stones. Va fi care pe care. Ori el la Câmpina, ori Keith Richards pe scenă, unul din ei va trebui să părăsească acest pământ. Când veţi citi acest articol, veţi şti cine s-a dat la o parte. Când toţi vor fi ţărână, mă voi răfui cu Rzarectha. Sper că nu-şi uită iar DS-ul acasă. E singura mea şansă de a o îngenunchea pe Samus Aran şi n-o s-o ratez pentru nimic în lume.



Îmi veţi ierta, sper, delirul de mai sus, dar de când am pus mâna pe Metroid Prime Hunters nu mai sunt om. Am plecat de acasă vreo două zile cu gândul să scap de sub influenţa Overlordului şi am căzut în patima Metroidului. Acum 15 ani, când am primit un GameBoy cu Metroid III înfipt în el, m-am îndrăgostit iremediabil de don'şoara Samus Aran, vânător de recompense prin excelenţă. Am şutit GC-ul de la muncă să o am doar pentru mine. Multe telenovele au rămas nevăzute şi multe a trebuit să înghit de la o familie lăsată fără televizor o lună. Dar a meritat. Cele două Metroid Prime sunt poate cele mai bune shooter-e care au vizitat vreodată consolele. Cine e de părere că shooter-ele sunt făcute doar pentru mouse şi tastatură, să facă bine şi să joace măcar o dată un Metroid Prime. Îşi va schimba părerea încă din primele minute. În materie de level design pot spune că dă clasă majorităţii jocurilor. Dacă vă bate gândul să lucraţi în Industrie ca designer de nivel, vă sfătuiesc să aruncaţi un ochi peste seria Metroid. Credeţi-mă, aveţi ce învăţa.



Nimic din toate acestea n-a fost uitat la trecerea pe DS. Metroid Prime Hunters este exemplul clar cum ar trebui să arate şi să se joace un shooter pe o platformă mobilă. Controlul este genial de simplu. Nu vi se arată în adevărata lui splendoare încă de la început, ia ceva timp până să vă obişnuiţi cu touchpad-ul, dar odată ce îi veţi prinde şmecheria, vă veţi întreba de ce le-a luat atât de mult să găsească o soluţie atât de simplă şi evidentă. Lucrurile se complică puţin dacă v-aţi înfipt la un DS Lite (e cam peste mână să o ghidezi pe Samus cu stylus-ul şi nu cu degetul mare), dar puteţi renunţa la touch screen în favoarea butoanelor A B X Y. Va fi mai complicat la început, dar cu puţin antrenament vă veţi descurca la fel de bine ca un „touchscreen junkie".







Spre deosebire de fraţii lui mai „serioşi" de pe GameCube, partea de single player este mai mult un antrenament pentru luptele turbate din multi. Povestea slăbuţă ne sugerează acest lucru. Şapte vânători de recompense, printre care şi Samus Aran, pornesc în căutarea… pam pam pam paaaaaam… secretului puterii absolute. Whatever, dacă sunt lucruri de împuşcat pe drum, sunt omul vostru, nu-mi trebuie o poveste complicată. Cu poveste sau fără poveste, „boşii" de nivel m-au lăsat cu gura căscată. Sunt adevărate puzzle-uri organice şi mi-au pus la grea încercare reflexele şi materia cenuşie în acelaşi timp.

Însă, după cum v-am spus, adevărata putere a lui Hunters stă în multiplayer. Şapte personaje (presupunând că le-aţi deblocat în single player) cu stiluri de joc complet diferite plus şapte moduri de joc egal distracţie nelimitată. Arenele de multiplayer (şi ele, deblocate tot în single) sunt mici minuni ale arhitecturii. Atât vă spun, articolul acesta şi review-ul lui Brain Training au fost în pericol să nu vadă lumina zilei din cauza unui meci prelungit cu Rzarectha. Tocmai descoperisem că putem juca în multi cu un singur card (cu limitările de rigoare… cel mai nevoiaş nu poate juca decât cu Samus, de exemplu) şi, sătul să o încasez de la chinezi pe „net" (mulţumim lui BogdanS pentru access point), l-am agăţat pe iubitul nostru conducător.

Nu vreau să depăşesc (din nou) spaţiul alocat review-ului, deci o să închei aici. Dacă tocmai aţi cumpărat un DS, Metroid Prime Hunters este primul joc la care trebuie să vă gândiţi. Dacă aveţi un DS de mult şi încă n-aţi pus mâna pe Hunters, nu vă meritaţi consola.

■ cioLAN



Dr. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?

BRAIN AGE™
Train Your Brain in Minutes a Day!

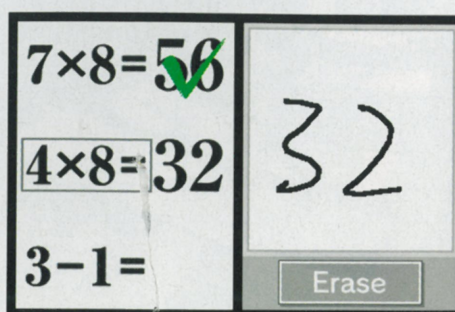
Probabil ştiţi că Nintendo o duce foarte bine în ultima vreme, cu Wii-ul şi DS-ul uitându-se de sus la tot ce…există. De la lansarea din 2004, vânzările micuţului DS au crescut, fără excepţie, în fiecare trimestru, momentan fiind cu mult peste orice altă consolă, fie ea handheld sau next-gen. La o scară mai mică, demonstraţii de forţă din partea DS-ului au loc şi la noi în redacţie. Fiecare joc nou reuşeşte să arunce în umbră PC-ul, o garnitură next-gen completă şi să facă oameni în toată firea să se comporte ca nebunii. Cu jocul de faţă, povestea s-a repetat. Şi pentru ce? Pentru nişte calcule matematice simple, exerciţii de citit-viteză şi alte mini-game-uri care îţi solicită memoria, atenţia distributivă, viteza de reacţie ş.a. După cum ne explică Dr. Kawashima, fiecare tip de exerciţii îţi solicită şi antrenează diferite părţi ale creierului.

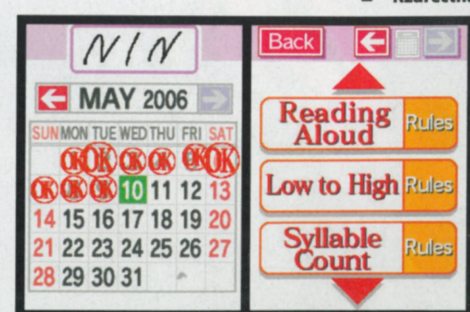
Dr. Kawashima's nu îţi aruncă la întâmplare mai multe joculeţe cu care să te „distrezi" când ai chef. Este chiar un joc-antrenor care îţi impune şi anumite reguli. Zilnic ai dreptul la o singură „consultaţie" în urma căreia ţi se stabileşte vârsta creierului. Tot o singură şansă pe zi ai şi la doborârea recordurilor, ocazie cu care poţi să le şi strici ziua celorlalţi trei participanţi la programul „Wake up your brain". Majoritatea joculeţelor presupun ca răspunsul să fie scris, cu ajutorul stylus-ului, pe touch screen-ul DS-ului, însă avem şi „probe" la care răspunsul este înregistrat prin voice recognition.

Aici apare singura problemă a acestui joc, deoarece se pare că DS-ul cunoaşte un dialect mai ciudat al limbii engleze, chiar dacă vorbim de pronunţarea unor cuvinte cât se poate de simple. Blue, black, blue, red… red… red… REEEDDDDDD!!!! Dr. Kawashima's Brain Training este un excelent joc la purtător şi partea cea mai bună este că rezultatele încep să se vadă după câteva zile de exerciţii. La fel de bine se văd şi rezultatele după un week-end dificil, cine ştie, unii mai competitivi ar putea să-şi schimbe stilul de viaţă. Hail DS!

■ Rzarectha







PlayStation.2

Viață de câine

Ocazional, apare câte un joc despre care se zice că este un monument de originalitate. De fiecare dată când aud pe cineva dimprejur zicând așa ceva, strâmb din nas instinctual, fiindcă masele se lasă impresionate de elemente izolate inovatoare, și nu de un produs nemaivăzut care frizează nebunia și sfidează normele curente. Ca idee, Okami e primul joc care m-a făcut pe mine să exclam - uite, domne, originalitate.

Să ne-nțelegem, eu am un concept mai neortodox asupra originalității. Pentru mine, cuvântul ăsta nu înseamnă un artificiu nou, o mecanică ușor modificată sau vreun personaj cu parfum de necomercialitate, ci o abordare nouă a unor subiecte vechi (pentru că, firește, nu cred că există ceva în lume care să nu fi fost spus deja sub o formă sau alta). Pentru mine, original înseamnă de multe ori alternativ.

Iar Okami îndeplinește această condiție - este un joc japonez care nu e anime. Grafica e cellshade ușor modificat ca să semene mai mult cu arta tradițională de pictură japoneză. Izolat, fiecare element a fost văzut în alte jocuri, dar e un pic mai altfel - adică Okami e un action/adventure cu elemente de RPG. Nimic nou până acum, cel puțin în teorie. Practic, lucrurile stau ușor altfel.

În mijlocul lupilor

Povestea din Okami e de fapt o antologie de folclor japonez. O multitudine de basme, adunate și încorporate într-o lume excelent redată. Amaterasu, lupul pe care îl controlează jucătorul și avatarul zeiței soarelui, are misiunea de a salva lumea de un rău care o corupe și un balaur înviat după o sută de ani. Lipsa de complexitatea a premisei face ca povestea să fie ușor de urmărit și micile morale/idei de suprafață pe un fond de fast vizual au un puternic parfum de Akyra Kurosawa, încât m-am așteptat să-i găsesc numele scris prin credits.

Conflictul central e în jurul învierii unui demon pe nume Orochi, care a corupt plaiurile însorite ale Japoniei cu un blestem pe care Amaterasu (sau Shiranui) trebuie să-l curețe. Boss fights, puzzle-uri (destul de ușoare de altfel) și o evoluție în echipament și abilități a lupului alb se întind pe parcursul a mai mult de 40 de ore de joc, care e linear și nu chiar.

Pe scurt, ce are de făcut jucătorul este să redea natura în lumea înnegrită și uscată de secetă și ură prin intermediul unui instrument foarte interesant - Celestial Brush - la care vom ajunge imediat și care e probabil cel mai mișto lucru din jocul ăsta. A nu se confunda cu un hipiotism fanatic, pentru că e destul război pe lângă pictură pe fond de instrumente ciupite nipone în background.

Ceea ce lipsește cu desăvârșire în Okami e dialogul vorbit, în sensul în care personajele molfăie niște silabe aleatoare, care nici a japoneză (deși recunosc, n-o vorbesc), nici a chineză nu sună, cam ca în Rayman 2. O altă asemănare e personajul adjuvant/mistagog/comic relief al jocului. Nu știu alții cum sunt, dar eu când aud o broască/țânțar/dihanie păroasă care îmi explică fiecare aspect al jocului de parcă aș fi o femeie naivă care intră pentru prima dată în comuniune în natura, înarmată doar cu un joint și un CD cu John Lennon, îmi fierbe sângele în vene. Mai grav e că nu înțeleg ce creatură anume e acest Issun, o chestie a cărei aură de antipatie e invers proporțională cu mărimea ei.

Picasso în patru labe

Dacă în Black and White foloseam cursorul mouse-ului pentru a desena tot felul de simboluri pe pământ ca să împrăștii haos, ură și distrugere (și aici vorbesc exclusiv despre mine), în Okami abilitatea centrală e foarte similară. Așa-numita Celestial Brush îngheață timpul jocului și ne permite să castăm anumite vrăji, învățate pe parcursul jocului. Acestea sunt în număr de 13 și variază de la a picta poduri unde nu-s la a conjura copaci și nuferi.

Mana e înlocuită de... cerneală aici, care se regenerează destul de repede, dar nu e infinită. Volumul ei crește odată cu distribuția de puncte de experiență în skill-ul aferent acesteia. Cu toate acestea, anumite vrăji sunt mult prea puternice pentru cât de stângaci și robotici sunt mobii și e mai mult decât evident că publicul-țintă al producătorilor nu sunt jucătorii hardcore. Sunt ferm convins că jocul ăsta poate fi terminat chiar și de o fată.

Singurele momente mai alerte sunt oferite de anumiți boși, și ei destul de rari la număr. Necesitatea folosirii Celestial Brush-ului la fiecare pas obișnuiește jucătorul să caute soluții picturale la fiecare problemă a jocului, până în punctul în care, de lene, eu am încercat să-mi pictez o rampă ca să nu mai sar pe un bolovan.

Grrrrr....

Chiar și un joc atât de bun și frumos are chichițele lui, care fie că ai ochii mici și trași precum un gamer asiatic sau mari și roșii ca mine, te poate enerva suficient încât să pui con-troller-ul jos și să ieși la o țigară. Sau mai multe.

Intro-ul e bun și fain și drăguț și armonios... dar are 17 minute. Pe ceas. Nu sunt chiar genul care plânge după SNES-uri și înjură de mamă și purcel cinematics-urile din jocuri, dar există o limită. Nici reclamele de pe ProTV nu durează atâta. Ce e mai trist e că nu se poate sări peste el.

Dincolo de asta, problemele sunt sublime și inexistente cu desăvârșire, vorba lui Caragiale. Unii s-ar putea plânge de personajele unidimensionale și de ridicolul situației în care cea mai proeminentă personalitate o are Amaterasu, care nu vorbește, ci doar din când în când urlă la lună. Însă se poate intra în convenția faptului că e un action/adventure care se concentrează pe alte lucruri decât sensibilitatea alcoolicului leneș Susano, un fel de erou din umbră al poveștii sau plasticității lui Waka, un pretendent eșuat la profilul lui Dante din Devil May Cry.

Totul ține de interpretare.

Colț alb și merele de aur

Dacă se poate trece peste un intro jignitor de lung și lipsa dialogurilor vorbite, Okami e poate cel mai original joc de PS2 lansat. Pe undeva, matrița lui are influențe din Zelda, dar dacă ar fi să aleg din cele două, aș pune o ștampilă de vot pe primul, nu fiindcă aș avea o afinitate pentru mâzgălirea sistematică a unei lumi întregi, ci pentru că e cu totul altceva decât orice action/adventure pe care am avut norocul să-l joc până acum pe console.

Un alt merit al jocului este că m-a apropiat ceva mai mult de cultura japoneză, față de care aveam anumite rezerve legate de natura basmelor și personalității eroilor săi.

■ Zuluf

- Producător: in-house
- Distribuitor: Capcom
- Ofertant: Best Distribution Tel. 021-408.30.90
- Calitate: ★★★★★

Consolă PS2 oferită de Best Distribution, Tel.021-408.30.90











Asus LS201

Noi tendințe estetice

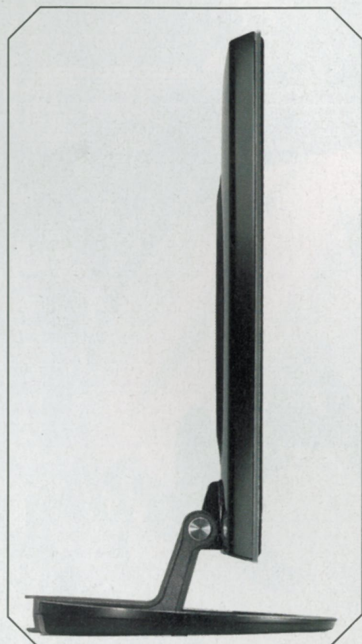


În buna tradiție a celor de la Asus, în această vară ne putem bucura de un segment nou de produse deosebite realizate sub acest brand. Pentru că monitorul este portița principală prin care utilizatorii de PC-uri sunt deserviți cu fel de fel de informații, cei de la Asus au reușit să ofere un monitor TFT de 20 de țoli de toată frumusețea. Proaspăt medaliat pentru designul său deosebit, monitorul Asus LS201 se bazează pe mai multe elemente cheie pentru a face un utilizator mai mult decât mulțumit. În primul rând, aspectul. În ziua de astăzi, achiziționarea unui monitor TFT nu mai este o extravaganță. Există o mulțime de modele care încearcă să atragă într-un fel sau altul. Din punct de vedere al performanțelor, majoritatea monitoarelor din această clasă oferă rezultate mai mult decât acceptabile, însă pentru a ușura și mai mult alegerea pe care trebuie să o facă un utilizator trebuie să apară permanent elemente noi. Din acest punct de vedere, monitorul LS201 stă chiar foarte bine. Spre exemplu, atunci când este utilizat, baza de susținere a monitorului este discret iluminată în albastru, iar în modul stand-by, iluminarea își schimbă nuanța în portocaliu, creând astfel o atmosferă reconfortantă. Ecranul monitorului este și el mai deosebit. Spre deosebire de un monitor obișnuit, cel de față dispune de un sistem de protecție, anti-zgâriere, extrem de util mai ales când un prieten vrea cu tot dinadinsul să atragă atenția asupra unui lucru folosind puterea de convingere a degetelor. Nu vă așteptați ca acest sistem să ofere protecție 100% în cazul în care se folosesc obiecte precum pixuri, bijuterii sau alte lucruri foarte ascuțite. Există totuși o limită pe care nu vă sfătuiesc să o treceți. În ceea ce privește imaginea oferită, numai cuvinte de bine. Asus LS201 are implementată o nouă tehnologie numită „splendid", ce are ca rol îmbunătățirea calității imaginii afișate. În funcție de modul de operare se pot alege câteva setări predefinite: scenery mode, theater mode, game mode și, evident, night view mode. Această inovație este destul de utilă mai ales pentru cei care nu prea vor să-și bage nasul prin meniuri. Monitorul oferă o rezoluție nativă de 1440 x 1050 pixeli, de unde rezultă și formatul de 4:3, cu raport de 2000 la 1 în ceea ce privește rata contrastului și o valoare de 300 cd/m² a luminozității. LS201 se pretează și la jocuri deoarece tinde către un timp de răspuns de 5 milisecunde.

În ceea ce privește conectica, nota 10, monitorul LS201 dispune de cei doi conectori DVI și D-Sub amplasați chiar în baza de susținere a acestuia. Din păcate, cei care nu suportă sursele de alimentare externe ale monitoarelor vor fi puțin cam dezamăgiți. Avem și aici o situație asemănătoare în care suntem nevoiți să mai „pitim" după birou o astfel de sursă de alimentare.

Foarte multe puncte suplimentare nu pot fi acordate acestui monitor, deoarece nu dispune de hub USB, nu are nici cea mai vagă idee despre card reader sau alte accesorii. Totuși, Asus LS201 rămâne un produs destul de reușit și merită luat în seamă mai ales că pe 20 de țoli perspectiva e alta.

OFERTANT: Ultra PRO Computers
TELEFON: 031-402.22.92
PREȚ: 1329,9 Lei





Infocus IN24+

Să înceapă distracția



Sezonul sportiv e pe cale să înceapă și, ca de fiecare dată, ne poziționăm fericiți în fața televizoarelor cu telecomanda într-o mână și o băutură rece în cealaltă. Da, sună destul de ciudat, dar asta e povestea în fiecare an și ar cam fi cazul să o schimbăm. Iată de ce supunem atenției audienței acest proiector Infocus numai bun de montat într-o sufragerie. Modelul de față este cam sărăcăcios din punct de vedere al specificațiilor, însă acestea pălesc când poți urmări emisiunea TV preferată pe o diagonală de câțiva metri. Rezoluția nativă a acestuia este de doar 800x600, suficientă după părerea mea dacă îi atașați un TV Tuner extern sau un PC. În cazul PC-ului se poate totuși opta și pentru 1024 x 768. În orice caz, filmele se văd destul de bine indiferent de sursa semnalului video. Datorită tehnologiei DLP și unei lămpi de 200 de wați, imaginea este una foarte luminoasă (2200 lumeni), ceea ce face ca acest proiector să vă ajute și în timpul zilei când lumina este ceva mai puternică în cameră. Pentru un surplus de spațiu, Infocus IN24+ poate fi montat și pe tavan, urmând ca funcțiile principale ale acestuia să fie controlate din telecomandă.

OFERTANT: Partenerii Infocus
TELEFON: N/A
PREȚ: 1855 lei

Sharkoon Rush Pad

Performanța cere performanță

Majoritatea dintre noi folosim fără nicio reținere propria tastatură pentru toate activitățile pe care le desfășurăm în fața PC-ului. Totuși există și jocuri care ar putea fi mai bine „controlate" dacă am fi puțin mai organizați. Dacă iubiți jocurile de genul shooter-elor, un astfel de Rush Pad vă oferă controlul maxim cu minim de efort. Dacă într-o mână munciți din greu cu mouse-ul, în mod normal cealaltă are sarcina de a „alerga" după taste de fiecare dată când întreprindeți o acțiune de amploare. Cu Rush Pad toate tastele principale sunt adunate și poziționate cât mai la îndemână. Dacă îl folosiți, nu mai este necesar să schimbați tastaturile. Îl atașați la un port USB și când vă vine cheful de joacă doar îl trageți mai aproape de mouse. Fiind folosit foarte mult, trebuie să i se acorde o atenție mai mare, de aceea tastele principale de deplasare „WASD" sunt căptușite cu un material cauciucat pentru o aderență mai bună.

OFERTANT: Partenerii Sharkoon
TELEFON: N/A
PREȚ: 82 lei

Brother MFC-440cn

Mini-biroul de acasă

De cele mai multe ori, device-urile care prin definiție sunt destinate a fi folosite de către utilizatori în special acasă au anumite caracteristici standard. De exemplu, o imprimantă de casă este de obicei destul de mică ca dimensiuni, nu are o viteză foarte mare de imprimare, iar prețul e dintre cele cu valori destul de mici. Totuși cei de la Brother s-au încăpățânat și vor să propună o soluție și mai eficientă tot pentru acasă sau birouri foarte mici. Multifuncționala MFC-440cn le face pe toate, dar în ritmul ei. Imprimă, alb negru sau color, atât din PC-ul conectat direct la ea, cât și din celelalte din rețea. Acest model dispune de propriul modul de rețea, așadar partajarea ei cu alte persoane se face rapid și foarte simplu. La fel ca și în cazul oricărei alte multifuncționale, și cu aceasta puteți să fotocopiați documente, să trimiteți sau să primiți faxuri sau chiar să tipăriți fotografii direct de pe camera foto sau prin intermediul card reader-ului inclus. Ideea unei astfel de multifuncționale nu este rea, mai ales că are și un preț acceptabil ținând cont de ceea ce știe să facă, însă trebuie să vă înarmați cu foarte multă răbdare când o utilizați.



OFERTANT: Partenerii Brother
TELEFON: N/A
PREȚ: 547 Lei

Genius Twin Wheel F1

Unde mi-e copilotul?

Fiind un individ căruia îi place viteza, automat şi cursele de maşini au un loc aparte în viaţa mea. Din păcate, nu prea am ocazia să mă dau în fiecare zi într-un monopost de Formula 1, aşa că nu-mi rămâne decât să folosesc simulatoarele auto atât cele de pe PC, cât şi cele ce rulează pe console. Cei care au aceeaşi pasiune ca şi mine cu siguranţă vor avea nevoie şi de un



volan pentru a creşte această senzaţie de realism. Aşadar, vă „momesc" cu acest volan cu pedale de la Genius, ce poate fi conectat atât la PC, cât şi la un PS2. Fiind un model ceva mai ieftin, nu prea putem vorbi de tehnologii foarte avansate de Force Feedback, însă pentru început ne putem mulţumi cu o funcţie de vibraţii. La baza volanului avem la dispoziţie un minim necesar de butoane pentru a nu fi dependenţi de tastatură, în timp ce pedalele din acest kit sunt cât se poate de simple şi foarte uşor de utilizat. Din păcate, baza de susţinere a acestora este destul de îngustă şi constaţi că în timpul curselor îţi



alunecă încet-încet de sub picioare.

OFERTANT: Partenerii Genius
TELEFON: N/A
PREŢ: 29,9 LEI

Sharkoon Rush Laser Mouse

O nouă piesă de rezistenţă

De curând, cei de la Sharkoon şi-au folosit resursele pentru a lansa pe piaţa şoriceilor de gaming un competitor ce merită luat în seamă. Rush Laser Mouse este destinat jucătorilor. De obicei, astfel de utilizatori au cele mai mari pretenţii când vine vorba de performanţă. Ei bine, la cei 6,4 megapixeli pe secundă pe care senzorul laser îi poate citi, vă garantez că puteţi realiza unele mişcări la care acurateţea este cuvântul de ordine. Rezoluţia senzorului este de maximum 2000 dpi, însă în funcţie de genul jocului aceasta poate fi scăzută până la un nivel de 400 dpi. Sharkoon Rush Laser Mouse este acoperit în totalitate cu material anti-alunecare şi este foarte ergonomic. Competiţiile dintre diverşi jucători fiind la ordinea zilei şi în locuri diferite, cei de la Sharkoon oferă împreună cu acest mouse şi o gentuţă specială pentru a-l transporta în cele mai bune condiţii şi a-l feri de efectele nocive ale prafului.

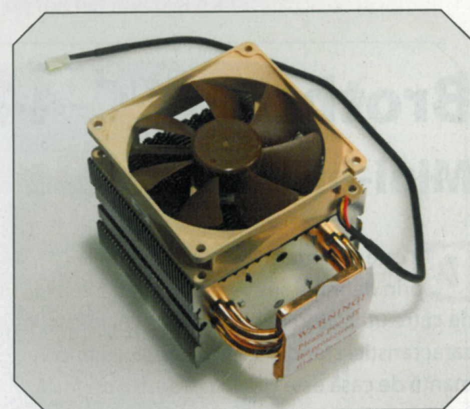
OFERTANT: Partenerii Sharkoon
TELEFON: N/A
PREŢ: 108 lei



Noctua NH-U9F

Mai mult aer proaspăt pentru procesor

Nu se mai poate. Cu astfel de călduri, nici nu e de mirare că PC-urile noastre încep să cam facă nazuri. E cazul să trecem la lucruri serioase dacă vrem să nu apară şi mai multe probleme. Cel mai deranjat de această arşiţă este cu siguranţă procesorul, mai ales atunci când are de mutat „pietrele de moară". Până una-alta am găsit o soluţie destul de inteligentă şi de performantă pentru a vă ţine procesorul permanent motivat. Noctua NH-U9F este un cooler ceva mai special, bazat pe heat-pipe-uri, ce are baza realizată din cupru şi suprafaţa de disipare din aluminiu. Eficienţa lui se datorează acestui lucru deoarece având o suprafaţă foarte mare de disipare a temperaturilor înalte, nivelul zgomotului este mult mai mic pentru că ventilatorul din dotare va funcţiona la o turaţie foarte mică. Acest cooler poate fi montat atât pe procesoare Intel pe socket



LGA 775, cât şi pe cele AMD pe socket-urile 754, 939, 940 şi evident cele AM2. Greutatea lui este în jur de 700 de grame şi de aceea vă recomand o atenţie sporită la montarea lui şi la „încătuşarea" cu placa de bază.

OFERTANT: Top Quality Computers
TELEFON: 021-233.11.63
PREŢ: 153 Lei

GETAC M230 Rugged Robust Laptop

Ready 4 action?

Până şi Rambo ar muri de ciudă că nu a avut un astfel de echipament în timpul filmărilor. E un notebook pe cât de nărăvaş, pe atât de solid. Dacă în interior stă pitit un procesor Mobile DualCore Intel Core Duo LV L2400, la 1666 MHz, în exterior poţi să dai şi cu ciocanul în el că tot va funcţiona fără probleme. Deşi este genul de echipament pe care îl vedem funcţionând doar în condiţii extreme, ei bine, nu e chiar aşa. Pare robust şi hotărât, însă poate fi folosit fără probleme chiar şi de cea mai gingaşă mânuţă. Sub această carcasă masivă din magneziu găsim o platformă Yonah, 512 MB de memorie RAM şi, cel mai interesant, un cip de criptare TPM ce protejează informaţiile vitale de pe HDD-ul său de 80 de GB. În ceea ce priveşte conectica, numai de bine. Ca şi în cazul unui notebook obişnuit, avem la dispoziţie porturi USB, reţea Ethernet şi wireless, port paralel şi serial IrDa, cu deosebirea că toate sunt mascate şi protejate de eventualele intemperii. La un astfel de dispozitiv autonomia este primordială. Se presupune că în condiţii mai extreme o sursă de curent pentru alimentare este cam greu de găsit, de aceea producătorii au inclus un acumulator de 7200 mAh, capabil să menţină în viaţă notebook-ul preţ de câteva ore bune.

OFERTANT: Elsaco Electronic
TELEFON: 021-327.72.44
PREŢ: N/A



LG Super Multi DVD Rewriter GSA-H55N

Mai multe DVD-uri?



Un utilizator obişnuit îşi foloseşte destul de rar unitatea optică pentru a scrie pe DVD-uri diverse informaţii. Din acest motiv nu prea ne deranjează dacă această operaţiune durează câteva zeci de minute. Pe de altă parte, pentru cei care sunt mereu grăbiţi sau au de stocat cantităţi foarte mari de informaţii o unitate optică mai rapidă este de preferat. Unitatea LG GSA-H55N ştie să lucreze cu aproape orice tip mediu, fie el CD sau DVD. Important este că un DVD de tip +/- R poate fi scris cu o rată maximă de 20x. O altă facilitate pe care cei de la LG au încorporat-o în această unitate optică este şi tehnologia SecurDisc. Împreună cu o versiune specială de Ahead Nero, datele care sunt scrise pe diversele discuri pot fi protejate printr-o parolă. În acest fel, datele personale nu vor mai fi la îndemâna oricui, chiar dacă se încearcă duplicarea respectivului disc. Toate aceste protecţii au însă şi un mic dezavantaj, acesta fiind dublarea efectivă a timpului necesar scrierii unui DVD.

Cu alte cuvinte, această unitate optică LG merită atenţia oricărei persoane care are în plan achiziţia unui astfel de device.

OFERTANT: Partenerii LG
TELEFON: N/A
PREŢ: 110 Lei

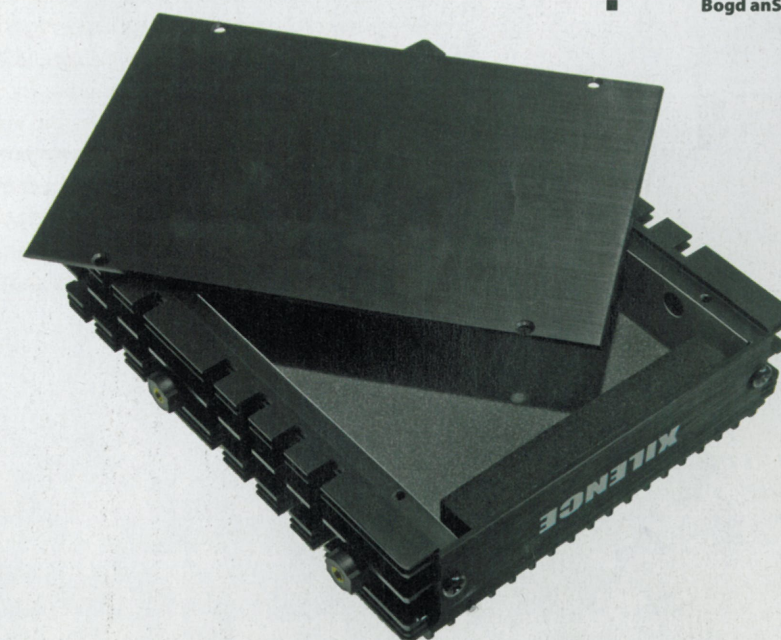
■ Bogd anS

Xilence HD Cooler

Lupta continuă

Ştim cu toţii că în această lună călduroasă nu numai procesorul are de suferit din pricina căldurii. Mai devreme sau mai târziu, chiar şi celelalte componente ale PC-ului vor da semne de „oboseală" şi noi nu le vom mai putea ajuta. O astfel de componentă extrem de importantă, dar care se şi încinge foarte tare este HDD-ul. Pe el ne sunt stocate amintirile, proiectele, lucruri vitale pe care nu am vrea să le pierdem. Din acest motiv, Xilence oferă o soluţie mai eficientă de disipare a căldurii degajate de HDD printr-un device pasiv realizat din aluminiu. Odată montat hard diskul în interior, temperatura acestuia poate să scadă lejer cu câteva grade, iar datorită unui sistem inclus de absorbţie a vibraţiilor se poate creşte cu câteva procente şi durata de funcţionare. Montarea ulterioară a acestei cutiuţe magice se va face într-un bay de 5,25" unde, datorită amplasării, va dispune şi de o ventilaţie mai bună.

OFERTANT: Top Quality Conmputers
TELEFON: 021-2331163
PREŢ: 112 Lei



Carduri

Supliment de... vacanţă!

Suntem în toiul verii şi planurile de vacanţă sunt la ordinea zilei. Se analizează ofertele turistice, se fac bugetele, se pregătesc bagajele şi se speră la o distracţie pe cinste. În această căutare de locuri şi lucruri interesante care ne fac să ne simţim bine, se recomandă să trecem în revistă şi situaţiile minore care de altfel ar putea să ne creeze atât nouă, cât şi celor care ne acompaniază un oarecare disconfort. Dacă înainte de o călătorie ne punem autoturismul la punct să nu cumva să rămânem blocaţi pe cine ştie unde, ce ziceţi dacă ne-am pregăti mai în amănunt şi restul de device-uri pe care le luăm cu noi? Dacă ar fi să facem o analiză, camerele foto, MP3-urile sau telefoanele mobile ar fi printre cele mai vizate. Spun acest lucru deoarece acestea la rândul lor ne pot face vacanţa mult mai plăcută. Să luăm de exemplu camera foto. Pe unde trecem şi vedem ceva interesant, facem o fotografie. Mai facem câţiva paşi, încă o fotografie de grup şi tot aşa, până când constatăm că nu mai avem spaţiu în memorie şi nu ne mai putem continua aventura fotografică. Din acest motiv, vă propun să luaţi în calcul şi achiziţionarea unui card de memorie cu o capacitate mult mai mare pentru a vă creşte plăcerea de a face fotografii. Deoarece cardurile de memorie sunt de mai multe tipuri şi realizate cu tehnologii diferite, e bine să vă faceţi o idee asupra modului de utilizare a acestora. Spre exemplu, pentru un telefon mobil sau un MP3 player, o rată de transfer de doar câţiva MB/s este mai mult decât suficientă deoarece într-o situaţie de acest gen melodiile se citesc la viteze foarte mici şi este mai convenabil să investim în capacitate. Pe de altă parte, un PDA sau o cameră foto are nevoie să acceseze cantităţi de date mult mai mari şi mult mai rapid. Dacă o cameră foto de 5 MP are nevoie de cel puţin 1,5 – 2 MB pentru a stoca o fotografie pe card, timpii de aşteptare până această operaţiune se încheie cresc simţitor şi pot genera situaţii destul de enervante dacă sunteţi într-un maraton de foto shooting. Aşadar, avem de unde alege, oferta este foarte bogată.

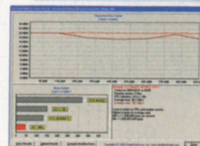
Rezultatele testelor atât în modul citire, cât şi în cel de scriere sunt obţinute cu ajutorul utilitarului HD Tach, care a rulat pe o platformă dotată cu un procesor Intel X2 4600+ şi 2 GB de memorie RAM.

O influenţă asupra performanţelor cardurilor de memorie pot să aibă şi cititoarele de carduri. Există modele, cu denumiri nu foarte cunoscute, care în ciuda numeroaselor tipuri de carduri pe care le citesc, nu excelează la capitolul performanţă. Mare atenţie şi vacanţă excelentă.

■ BogdanS

#1 SanDisk Extreme III SD







Specificaţii:
Model: Secure Digital
Capacitate: 1 GB
Nota LEVEL: 10, Ofertant: Atlas Corporation, Preţ: 74,8 LEI

#2 SanDisk Extreme III CF



Specificaţii:
Model: Compact Flash
Capacitate: 1 GB
Nota LEVEL: 9.68, Ofertant: Atlas Corporation, Preţ: 91,5 LEI

#3 Lexar Professional SD



Specificaţii:
Model: Secure Digital
Capacitate: 1 GB
Nota LEVEL: 9.67, Ofertant: Skin, Preţ: 67 LEI

#4 Lexar Professional CF



Specificaţii:
Model: Compact Flash
Capacitate: 2 GB
Nota LEVEL: 9.63, Ofertant: Skin, Preţ: 109 LEI

#5 Transcend High-Speed CF / 266x



Specificaţii:
Model: Compact Flash
Capacitate: 8 GB
Nota LEVEL: 8.40, Ofertant: Maguay Impex, Preţ: 355 LEI

#6 Corsair Secure Digital / 133x



Specificaţii:
Model: Secure Digital
Capacitate: 1 GB
Nota LEVEL: 8.20, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preţ: 44 LEI

#7 Sandisk Ultra II PRO Duo



Specificaţii:
Model: Memory Stick PRO Duo
Capacitate: 1 GB
Nota LEVEL: 7.75, Ofertant: Atlas Corporation, Preţ: 102,6 LEI

LOC	1	2	3	4	5	6	7
Nume	SanDisk Extreme III	SanDisk Extreme III	Lexar Professional 133x	Lexar Professional 133x	Transcend High-Speed CF	Corsair Secure Digital 133x	Sandisk Ultra II
Ofertant	Atlas Corporation	Atlas Corporation	Skin	Skin	Maguay Impex	Ultra PRO Computers	Atlas Corporation
Telefon	021-2308782	021-2308782	021-3168200	021-3168200	021-2103833	031-4022292	021-2308782
Preţ [Lei]	74.8	91.5	67	109	355	44	102.6
CARACTERISTICI							
Capacitate [MB]	1024	1024	1024	2048	8192	1024	1024
Capacitate Windows [MB]	968	977	974	1955	7772.1	976	949
Tip	SD	Compact Flash	SD	Compact Flash	Compact Flash	SD	Memory Stick PRO Duo
Protecţie la scriere	DA	NU	DA	NU	NU	DA	NU
Puncte suplimentare	5	5	5	5	0	0	5
REZULTATE MĂSURĂTORI							
Rata medie de transfer la citire HD Tach [MB/s]	20.1	19.4	19.4	19.3	18.7	20.1	16.9
Rata medie de transfer la scriere HD Tach [MB/s]	18.7	18.7	18.0	18.6	17.5	14.7	13.0
Burst rate HD Tach [MB/s]	45.7	19.4	34.0	41.8	194.9	20.3	204.1
Timpul mediu de acces HD Tach [ms]	0.8	0.7	0.9	1.1	1.4	0.9	0.7
NOTE OBŢINUTE							
Nota citire HD Tach	10	9.65	9.65	9.60	9.30	10.00	8.41
Nota scriere HD Tach	10	10	9.63	9.95	9.36	7.86	6.95
Nota performanţă	10	9.83	9.64	9.77	9.33	8.93	7.68
Nota dotare	10	8.33	10.00	8.33	0.00	1.67	8.33
Nota LEVEL	**10**	**9.68**	**9.67**	**9.63**	**8.40**	**8.20**	**7.75**

#8 Lexar Premium PRO Duo



Specificații:
Model: Memory Stick PRO Duo
Capacitate: 4 GB
Nota LEVEL: 7.47, Ofertant: Skin, Preț: 189 LEI

#9 Lexar Gaming Edition SD



Specificații:
Model: Secure Digital
Capacitate: 4 GB
Nota LEVEL: 6.61, Ofertant: Flamingo Computers, Preț: 249 LEI

#10 Lexar Premium SD



Specificații:
Model: Secure Digital
Capacitate: 2 GB
Nota LEVEL: 6.33, Ofertant: Flamingo Computers, Preț: 119 LEI

#11 Lexar Premium CF



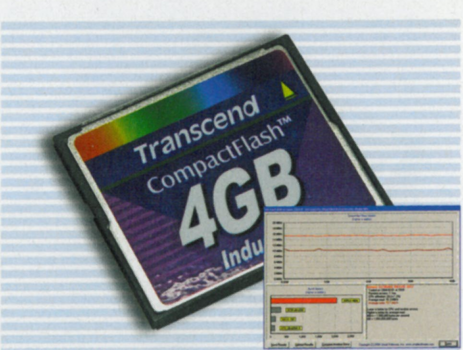
Specificații:
Model: Compact Flash
Capacitate: 1 GB
Nota LEVEL: 6.17, Ofertant: Flamingo Computers, Preț: 89 LEI

#12 Kingston SD



Specificații:
Model: Secure Digital
Capacitate: 1 GB
Nota LEVEL: 5.86, Ofertant: Ultra PRO Computers, Preț: 26 LEI

#13 Transcend Industrial CF



Specificații:
Model: Compact Flash
Capacitate: 4 GB
Nota LEVEL: 5.86, Ofertant: Maguay Impex, Preț: 232 LEI

#14 Kingston microDS



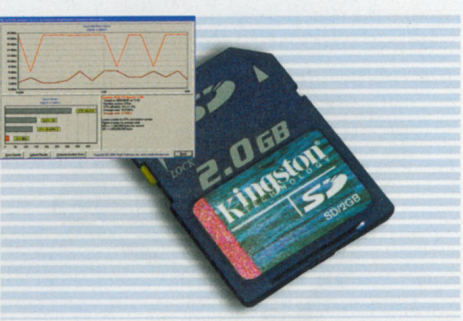
Specificații:
Model: microSD
Capacitate: 1 GB
Nota LEVEL: 5.85, Ofertant: Asbis România, Preț: 40 LEI

#15 A-Data SD Card Turbo



Specificații:
Model: Secure Digital
Capacitate: 1 GB
Nota LEVEL: 5,67, Ofertant: Skin, Preț: 42 LEI

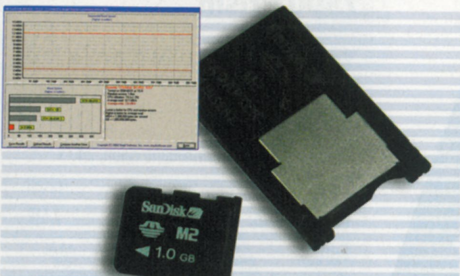
#16 Kingston SD



Specificații:
Model: Secure Digital
Capacitate: 2 GB
Nota LEVEL: 4,96, Ofertant: Asbis România / Ultra PRO Computers, Preț: 70 LEI

LOC	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Nume	Lexar Premium	Lexar Gaming Edition	Lexar Premium SD	Lexar Premium CF	Kingston SD	Transcend Industrial CF	Kingston microDS	A-Data SD Turbo	Kingston SD
Ofertant	Skin	Flamingo Comp.	Flamingo Comp.	Flamingo Comp.	Ultra PRO Comp.	Maguay Impex	Asbis Romania	Skin	Asbis Romania/ Ultra PRO Comp.
Telefon	021-3168200	021-08008-CallPC (225572)	021-08008-CallPC (225572)	021-08008-CallPC (225572)	031-4022292	021-2103833	021-3371099	021-3168200	021-3371099/ 031-4022292
Preț [Lei]	189	249	119	89	26	232	40	42	70
CARACTERISTICI									
Capacitate [MB]	4096	4096	2048	1024	1024	4096	1024	1024	2048
Capacitate Windows [MB]	3901	3901.44	1914.88	977	982	3870.7	957	976	1955
Tip	Memory Stick PRO Duo	Memory Stick PRO Duo	SD	Compact Flash	SD	Compact Flash	microSD	SD	SD
Protecție la scriere	NU	NU	DA	NU	DA	NU	DA	DA	DA
Puncte suplimentare	5	0	5	5	0	0	4	0	0
REZULTATE MĂSURĂTORI									
Rata medie de transfer la citire HD Tach [MB/s]	17.4	17.4	12.1	11.8	19.4	15.3	18.2	10.5	16.8
Rata medie de transfer la scriere HD Tach [MB/s]	11.4	11.3	10.9	11.2	5.6	10.1	3.9	13.1	4.3
Burst rate HD Tach [MB/s]	18.0	17.5	12.2	12.2	19.5	2059.6	20.2	19.4	19.4
Timpul mediu de acces HD Tach [ms]	0.8	0.8	1.1	0.9	0.5	1.1	1.0	1.0	0.5
NOTE OBȚINUTE									
Nota citire HD Tach	8.66	8.66	6.02	5.87	9.65	7.61	9.05	5.22	8.36
Nota scriere HD Tach	6.10	6.04	5.83	5.99	2.99	5.40	2.09	7.01	2.30
Nota performanță	7.38	7.35	5.92	5.93	6.32	6.51	5.57	6.11	5.33
Nota dotare	8.33	0.00	10.00	8.33	1.67	0.00	8.33	1.67	1.67
Nota LEVEL	**7.47**	**6.61**	**6.33**	**6.17**	**5.86**	**5.86**	**5.85**	**5.67**	**4.96**

#17 SanDisk Memory Stick Micro M2



Specificații:
Model: Memory Stick Micro M2
Capacitate: 1GB
Nota LEVEL: 4,14, Ofertant: Atlas Corporation, Preț: 99,8 LEI

#18 A-Data microSD Trio



Specificații:
Model: microSD
Capacitate: 2 GB
Nota LEVEL: 3,95, Ofertant: Skin, Preț: 83 LEI

#19 SanDisk microSD Mobile



Specificații:
Model: microSD
Capacitate: 1 GB
Nota LEVEL: 3,83, Ofertant: Atlas Corporation, Preț: 47 LEI

#20 Transcend SD Compatible



Specificații:
Model: Secure Digital
Capacitate: 4 GB
Nota LEVEL: 3,72, Ofertant: Maguay Impex, Preț: 131 LEI

#21 Transcend Gaming SD



Specificații:
Model: Secure Digital
Capacitate: 2 GB
Nota LEVEL: 3,53, Ofertant: Maguay Impex, Preț: 63 LEI

#22 Lexar Mobile Edition



Specificații:
Model: micoSD
Capacitate: 1 GB
Nota LEVEL: 3,48, Ofertant: Flamingo Computers, Preț: 52 LEI

#23 Transcend MMC Mobile



Specificații:
Model: MMC
Capacitate: 1 GB
Nota LEVEL: 2,64, Ofertant: Maguay Impex, Preț: 52 LEI

#24 SanDisk MMC Mobile



Specificații:
Model: MMC
Capacitate: 1 GB
Nota LEVEL: 1.69, Ofertant: Atlas Corporation, Preț: 91,5 LEI

#25 Lexar xD Picture Card



Specificații:
Model: xD
Capacitate: 1 GB
Nota LEVEL: 1.56, Ofertant: Skin, Preț: 65 LEI

LOC	17	18	19	20	21	22	23	24	25
Nume	SanDisk Memory Stick Micro M2	A-Data microSD Trio	SanDisk microSD Mobile	Transcend SD Compatible	Transcend Gaming	Lexar Mobile Edition	Transcend MMC Mobile	SanDisk MMC Mobile	Lexar xD Picture Card
Ofertant	Atlas Corporation	Skin	Atlas Corporation	Maguay Impex	Maguay Impex	Flamingo Computers	Maguay Impex	Atlas Corporation	Skin
Telefon	021-2308782	021-3168200	021-2308782	021-2103833	021-2103833	021-08008-CallPC (225572)	021-2103833	021-2308782	021-3168200
Preț [Lei]	99.8	83	47	131	63	52	52	91.5	65
CARACTERISTICI									
Capacitate [MB]	1024	2048	1024	4096	2048	1024	1024	1024	1024
Capacitate Windows [MB]	949	1904	968	3829.7	1904.6	952	978	978	999
Tip	M2	microSD	microSD	SD	SD	microSD	MMC	MMC	xD
Protecție la scriere	NU	NU	DA	DA	Da	NU	NU	NU	NU
Puncte suplimentare	5	5	0	0	0	0	5	5	0
REZULTATE MĂSURĂTORI									
Rata medie de transfer la citire HD Tach [MB/s]	12.1	9.2	10.9	10.8	10.2	10.7	2.1	2.0	4.8
Rata medie de transfer la scriere HD Tach [MB/s]	2.5	4.4	5.1	4.7	4.5	4.5	5.8	1.7	2.0
Burst rate HD Tach [MB/s]	24.8	10.5	10.9	10.9	84.1	10.9	13.5	23.9	5.0
Timpul mediu de acces HD Tach [ms]	1.0	11.9	0.9	1.9	1.8	1.5	1.1	1.0	94.0
NOTE OBȚINUTE									
Nota citire HD Tach	6.02	4.58	5.42	5.37	5.07	5.32	1.12	1	2.39
Nota scriere HD Tach	1.34	2.35	2.73	2.51	2.41	2.41	2.89	0.91	1.07
Nota performanță	3.68	3.47	4.08	3.94	3.74	3.86	2	0.95	1.73
Nota dotare	8.33	8.33	1.67	1.67	1.67	0.00	8.33	8.33	0.00
Nota LEVEL	**4.14**	**3.95**	**3.83**	**3.72**	**3.53**	**3.48**	**2.64**	**1.69**	**1.56**

Nokia 7500 Prism

Cea mai recentă apariţie sub brand-ul Nokia este modelul 7500 Prism, care va fi lansat pe piaţă în cel mai scurt timp. Nokia 7500 Prism destinat celor care vor să fie în permanenţă în pas cu moda, deoarece vorbim de un telefon foarte elegant, cu un design unic, ce va impresiona cu siguranţă foarte multă lume. Forma sa unică este reliefată în principal de tastele sale sub formă de diamante ce se combină într-o armonie perfectă. În altă ordine de idei, acest „diamant" electronic cu liniile sale perfect „tăiate" dă o senzaţie deosebită de eleganţă. Printre cele mai importante caracteristici ale sale se numără camera sa foto de 2 megapixei, ecranul QVGA şi multe alte opţiuni şi aplicaţii preinstalate, care sunt deosebit de utile.



Specificaţii Nokia 7500 Prism

Reţele:	GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
Dimensiuni:	109 x 44 x 14 mm
Greutate:	82 grame
Ecran:	TFT – 16 milioane culori, 240 x 320 pixeli
Cameră foto:	2 MP
Sunet:	Polifonic, MP3, AAC, eAAC+
Transfer date:	GPRS – class 10, HSCSD, EDGE
Mesagerie:	SMS, MMS, E-mail
Bluetooth:	DA
Port infraroşu:	NU
Suport Java:	DA
Radio FM inclus:	DA
Port USB:	DA
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 700 mAh
Stand-by:	N/A
Talk time:	N/A
Ofertant:	vezi www.nokia.ro

Sony Ericsson K850

Dimensiuni: 102 x 48 x 17mm
Greutate: 118 g
Display: TFT – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion 930 mAh
Stand-by: până la 400 de ore
Talk time: maximum 9 ore

Deşi era de aşteptat ca acest lucru să se întâmple, totuşi sunt extrem de surprins de ceea ce au reuşit cei de la Sony Ericsson să le ofere utilizatorilor telefonului K850. Cu siguranţă, interminabila listă de opţiuni şi facilităţi pe care acest telefon le pune la dispoziţie este extrem de importantă, însă trebuie neapărat să sar uşor peste acestea şi să mă opresc în dreptul camerei sale foto incluse. De ce este aşa specială? De exemplu, senzorul foto său de doar 5 megapixeli, da, 5 MP, care de obicei se întâlneşte în majoritatea camerelor foto stand-alone, permite realizarea fotografiilor la rezoluţii de 2592 x 1944 pixeli. În acest caz îmi permit să afirm că modelul K850 este prima cameră foto cu funcţii telefon mobil. În afară de această rezoluţie mai mult decât satisfăcătoare, ni se mai pun la dispoziţie şi un flash cu xenon, funcţii de auto focus, şi chiar un al doilea senzor foto pentru convorbirile video. Memoria internă a acestui telefon este de doar 40 de MB, însă la achiziţionare primiţi automat şi un card M2 (microSD) de 512 MB numai bun pentru a stoca fotografii.



O2 Cocoon

Denumirea acestui terminal mobil este cu siguranţă uşor de înţeles numai la o simplă privire aruncată acestuia. Forma sa uşor rotunjită îi conferă un aspect foarte futurist şi foarte elegant. Pentru a întări acest lucru, producătorii au inclus în carcasa sa şi un sistem de leduri cu care sunt oferite diverse informaţii sau mesaje cu privire la starea telefonului. Aspectul său futurist uşor contrastant se observă şi în interior. Odată deschis, devine mai pătrăţos, cu linii foarte ferme şi foarte simple. O2 Cocoon dispune de două camere foto, una pentru video conferinţe şi una de 2 MP pentru distracţie cu prietenii. Stocarea informaţiilor se face în memoria sa internă de 2 GB, ce poate fi însă extinsă cu carduri de memorie de tip microSD.

Dimensiuni: 94 x 49 x 21 mm
Greutate: 92 g
Display: TFT – 256.000 culori, 240 x 320 pixeli
Tip acumulator: Standard Li-Ion
Stand-by: până la 350 de ore
Talk time: maximum 5 ore



BogdanS

www.urbandictionary.com

Nu-i aşa că ţi se pare că limba engleză este prea săracă în cuvinte? Ştiam eu! Aşa că iată un site pe care fiecare dintre noi poate adăuga un cuvânt sau o expresie care să însemne ceva. Orice. Dacă are cât de cât sens, fie doar numai pentru tine, poate deveni noua frază a secolului. Te-ai săturat să spui Cool! de fiecare dată când ceva ţi se pare fain, sau Fuck! când cineva te calcă pe bătătură? Adaugă propriul tău cuvânt. Marfă nu se pune pentru că deja e luat.



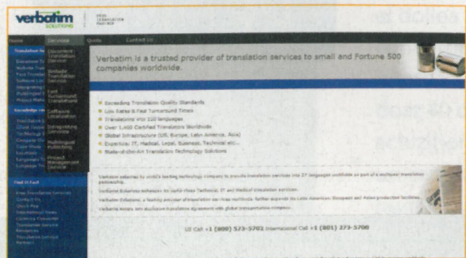
www.howstuffworks.com

De ce apa se evaporă? De ce Harry Potter are nevoie de bagheta magică pentru a putea transforma apa în vin? De ce poluarea vine de la oraş şi nu de la ţară? De ce are vulpea coadă? De ce când plouă ne udăm? De ce focul scoate fum? De ce nu putem să mergem în mâini? De ce nu ne creşte păr în palmă? De ce trebuie să dormim? De ce albul ochilor este câteodată galben? De ce nu poţi învăţa un câine să tragă apa la veceu? Dacă nu ştii răspunsul la aceste întrebări, intră pe howstuffworks punct com şi vei afla.



www.verbatimsolutions.com

A venit sora ta acasă cu un japonez întâlnit pe când era la cursul de dans modern din Asia şi nu ştii cum să îi ceri să te înveţe karate în doar trei zile? A venit mătuşa din Italia şi nu te poţi înţelege cu vărul tău pentru că a ajuns mai rău decât Răducioiu şi nu mai ştie o boabă româneşte după doi ani pe un şantier din Verona? Nu înţelegi nimic din telenovela la care se uită bunica ta şi vrei să le trimiţi o scrisoare de ameninţare pe care să o înţeleagă fiecare Ricardo şi Juan din distribuţie? Intră pe verbatimsolutions dot com şi acolo vei putea traduce orice expresie doreşti din orice limbă. Evident, nu ştie româneşte. Glumesc, ştie.



B'Estival

Prima ediţie B'Estival s-a întins pe trei zile şi a avut loc în însoritul Bucureşti. Cap de afiş pentru prima seară a fost Faithless, precedat de Morcheeba şi Hooverphonic, şi urmat de Phill Hartnoll, ex-Orbital. Dacă Morcheeba nu a fost exact ceea ce ar fi aşteptat fanii, unii dintre fiind probabil obişnuiţi cu vocea lui Skye, Faithless a reuşit să conecteze publicul, căruia i-a oferit un show excepţional. Maxi Jazz, Sister Bliss şi Rollo au cântat toate piesele „de concert" şi au răspuns la chemarea publicului cu un bis. Sâmbătă, pe cele două scene de la B'Estival au putut fi ascultaţi Pink, Kasabian, Reamon etc., listă care nu m-a convins să fac deplasarea la Romexpo. Ultima zi de B'estival se anunţa şi cea mai „grea", cei



prezenţi fiind nerăbdători să-l vadă în special pe Marilyn Manson. Nu ştiu exact ce aştepta lumea de la el, important este că nicio mâţă nu a fost rănită. Eu unul am sperat că voi as-



culta mai multe piese din perioada cuprinsă între Portrait of an American Family şi The Last Tour on Earth . Au fost câteva, însă mult prea puţine. Publicul a fost dezamăgit cam de toate elementele acestui concert, de la durată, la piese şi felul în care au fost interpretate. Un moment de notat a fost faptul că Alice Cooper, după un concert de peste două ore, a apărut pe scenă pentru a cânta „Sweet Dreams". Dar înainte de Alice Cooper şi Marilyn Manson, pe scenă au intrat Wu Tang



Clan, care sunt cap de afiş, alături de Rage Against The Machine, la Rock The Bells în San Bernardino şi San Francisco pe 11, respectiv 18 august în două concerte la care mai participă Public Enemy, Cypress Hill, Mos Def, EPMD, Hieroglyphics ş.a. Revenind cu picioarele pe pământ, trebuie spus că toate temerile legate de ce va însemna Wu Tang la B'estival mi-au fost spulberate când pe scenă i-am văzut pe Rza, Gza, Meth, U-God, Ghostface, Raekwon, Inspecktah Deck şi Masta Killa, susţinuţi de Streetlife şi Mathematics la platane. Publicul a recunoscut toate piesele, lucru mai rar întâlnit, şi multe din pasaje au fost cântate împreună. Method Man şi-a părăsit colegii şi a cântat mai mult din sau de pe



public, iar Gza a fost nedespărţit de camera de filmat. Sincer, habar nu am câtă lume a venit la Wu Tang şi nici cum s-a simţit concertul din „exterior", pot însă să vă spun că în faţă piesele au „lovit" una după alta, iar publicul a fost în al nouălea cer de la început până la sfârşit. Pe lângă Triumph şi CREAM în variante integrale, s-au ascultat pasaje din METHOD MAN, Ice Cream, Bring The Ruckus, Clan in the front, piesele lui ODB Shimmy Shimmy Ya, Brooklyn Zoo, Baby I Got Your Money s.a. La fel cum Wu Tang ar fi putut să cânte singuri în cele trei zile de festival fără să repete o piesă, întotdeauna ar mai fi de spus ceva despre ei, mai ales după un concert live. Poate cea mai bună măsură dată prestaţiei Wu Tang sunt voturile Best of B'estival primite de la cei care nu au venit acolo special pentru WTC sau nici măcar nu auziseră de ei până în acel moment. Peace out.

CONCURS LEVEL ŞI

GameShop.ro



Câştigă unul dintre cele 20 de pachete trial de 14 zile pentru World of Warcraft

Care este numele paladinului care răspunde la telefon 07-ATER-TANKU?

a. Ateralum
b. Atermalul
c. Leke

Răspunsul îl găseşti în jurnalul World of Warcraft din acest număr al revistei.

Nume, prenume
Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap.
Localitate | Cod | Judeţ
Telefon | e-mail

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 septembrie 2007.

Câştigătorii lunii iunie

La concursul LEVEL împreună cu **Ubisoft**, jocul Prince of Persia: The Warrior Within a fost câştigat de către Dogaru Alexandru Iulian din Berca.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, cele 20 de pachete trial de 14 zile pentru World of Warcraft au fost câştigate de către următorii participanţi: Moraru Alexandru, Ilinca Ionuţ Gabriel din Văleni D-TA, Tălmaciu Toni din Bucureşti, Magdan Alexandru din Oneşti, Şurlea Alexandru din Craiova, Butnaru Adrian din Iaşi, Turchescu Doru din Timişoara, Voinea Florentina din Bucureşti, Bologea Nicoleta din Reşiţa, Sămărghitan Flaviu din Oradea, Ionică Robert Gheorghe din Vălenii de Munte, Ionaşcu Mariana din Albeni, Coman Răzvan Nicolae din Ploieşti, Bunghez Valentin din Breaza, Rotaru Laurenţiu din Cumpăna, Vieriu Cristian din Iaşi, Pristoleanu Narcis din Drobeta Turnu Severin, Krestely Arpad din Braşov, Voinea Liliana din Târgovişte şi Mihai Cristina din Iaşi.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, jocul Command & Conquer 3: Tiberium Wars a fost câştigat de către Filip Cristian Octavian din Bucureşti.

La concursul LEVEL împreună cu **Best Distribution**, următorii participanţi au câştigat câte un Card Club Gameshop.ro: Racman Augustin din Movila, Bărboianu Florian din Dr.Tr. Severin, Crăciun Răzvan din Bucureşti, Pop Marin Andrei din Cluj Napoca, Dobre Costin din Sânnicolaul Mare, Jeletin Octavian din Bod, Gheta Cristian Mihai din Bacău, Matei Florin Eugen din Ploieşti, Ioniţă Vlad Mihail din Ploieşti şi Neagoe Alexandru Dan din Roşiorii de Vede.

La concursul LEVEL împreună cu **Hercules**, Băluţă Ştefan Octavian a câştigat un Hercules Webcam deluxe.

La concursul LEVEL împreună cu **Euro Entertainment Enterprises**, următorii cinci participanţi au câştigat câte un DVD cu filmul Silent Hill: Costache Florin Leonard din Călăraşi, Olteanu Dănică din Mozăceni Vale, Buciceanu Andrei din Botoşani, Broşteanu Cosmin din Bacău şi Radu Emilia Alexandra din Adjud.

6

Tu Faci Jocurile! Singura competiţie din România in care
9 GB DVD DOUBLE LAYER JOC FULL!
LEVEL
Games, Hardware & Lifestyle
PREVIEW Clive Barker's Jericho
HANDS-ON Overlord
REVIEW The Elder Scrolls IV: Shivering Isles
SPIDER-MAN

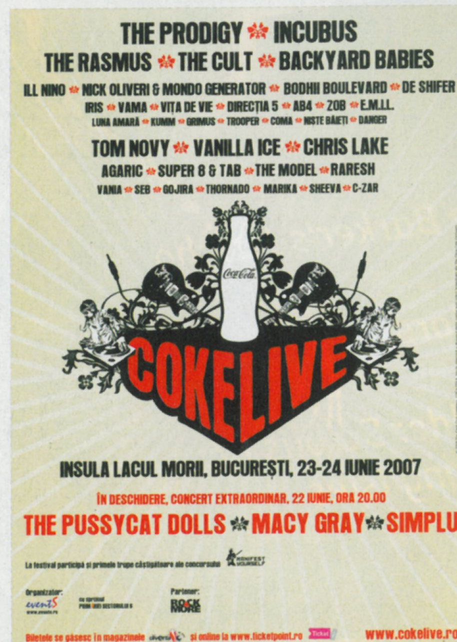
REGULAMENT DE CONCURS

Premiul va fi expediat prin poştă, după data de 15 septembrie. Câştigătorii vor fi anunţaţi prin e-mail înaintea expedierii.
Persoana de contact Diana Calin, diana_calin@vogelburda.ro, 0268-415158 int.133.

COKELIVE 2007



Dacă oferta concertelor s-a îmbogățit considerabil în ultimii ani, apariția unui festival era următorul pas logic. Surpriză însă, 2007 a fost ales pentru a lansa pe piața românească cel puțin trei festivaluri de anvergură. Dacă la Artmania nu am reușit să ajung, pentru că unii mai și muncesc, următorul weekend am fost pregătit sufletește pentru cele trei zile de CokeLive. Cu speranța că țin bine minte toate radarele fixe de pe DN1 și că voi fi avertizat în legătură cu existența celor mobile, spre seară am pus punct săptămânii de muncă și am băgat viteză spre Insula Lacul Morii – București. Planul era să-i ratez pe cei de la Simplu și să ajung înainte de Macy Gray și poate dacă nu aș fi parcat exact pe partea greșită a lacului, schema ar fi ieșit. Astfel primele piese ale recitalului le-am ascultat în timpul unui slalom printre curioșii care se plimbau pe o alee care nu se mai termina. Cum era de așteptat din partea unei artiste de calibrul lui Macy Gray, am avut parte de un live ireproșabil, melodiile reușind să prindă foarte ușor publicul, oarecum nerăbdător să înceapă Pussy Cat Dolls. I try, Sweet Baby, Sexual Revolution și Oblivion au fost piesele cele mai gustate de public deși cei veniți special pentru Macy Gray s-au bucurat de tot concertul. Pe lângă timbrul vocal deosebit și vocea extraordinară, la reușita acestei lecții au contribuit și backing vocalul, asigurat de două negrese incredibile, și formația solistei. Cu siguranță, dacă se va mai ivi ocazia, voi merge din nou la Macy Gray, poate alături de un public mai activ și mai implicat. La „PiSiDi", cum strigau câteva tinere speranțe, nu m-a împins nici măcar curiozitatea să zăbovesc, așa că asta a fost prima mea zi de CokeLive. Temperatura ridicată din Capitală m-a convins să-mi stabilesc programul „on a need-to-see basis". Aș fi mers și la E.M.I.L, Trooper, Coma, Kumm, Luna Amară sau Zob, din păcate concertele lor erau programate pentru câte 20 de minute, cel mult jumătate de oră, sâmbătă și duminică în miezul zilei. Și pentru că am avut și o să mai am ocazia să-i mai văd (yes, I take them for granted:) am decis să stau ascuns în casă până dispare soarele de pe cer. Așadar sâmbătă m-am prezentat doar la Prodigy, pe care i-am ratat în precedentele apariții în România. Maxim, Liam și Keith, mult mai „implinit" decât în vremurile bune, au reușit să demonstreze de ce mai multe reviste de specialitate i-au introdus prin topurile „Ț formații pe care trebuie să le vezi înainte să mori." În afară de mai recenta „Baby's got a temper", playlist-ul a inclus toate clasicele cu care mulți dintre noi ne terorizam vecinii cu ani în urmă: Breathe, Smack my bitch up, Their Law, Vodoo People, Firestarter sau Poison. În timpul concertului, Maxim s-a dovedit cel mai în formă, atât la interpretare, cât și la stage-acting. Duminică a fost ultima zi de CokeLive, în care eu aș nota The Cult și Ill Nino, o trupă de la care am multe speranțe încă de la primele ei apariții. CokeLive 2007 a fost închis de californienii de la Incubus. Sper să ne auzim după CokeLive 2008, însă până atunci organizatorii, cei de la Events, „responsabili" și de vizita The Rolling Stones, cu siguranță că ne vor mai pregăti și alte surprize.

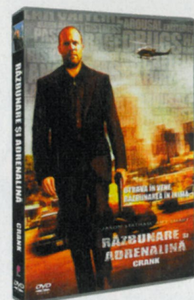


Babel



An: 2006
Regia: Alejandro González Inárritu
Gen: Dramă, Thriller
Distribuție: Brad Pitt, Cate Blanchett
Suport: DVD
Un produs: PROROM

Crank
Răzbunare și adrenalină



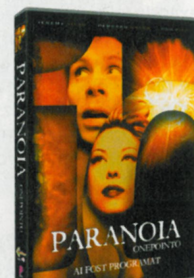
An: 2006
Regia: Mark Neveldine, Brian Taylor
Gen: Acțiune
Distribuție: Jason Statham, Amy Smart
Suport: DVD
Un produs: PROROM

Monster's Ball
Puterea dragostei



An: 2001
Regia: Mark Forster
Gen: Dramă
Distribuție: Halle Berry, Billy Bob Thornton, Heath Ledger
Suport: DVD
Un produs: PROROM

One point O
Paranoia



An: 2004
Regia: Jeff Renfroe, Marteinn Thorsson
Gen: Horror, S.F.
Distribuție: Jeremy Sisto, Deborah Unger
Suport: DVD
Un produs: PROROM

Flyboys
Eroii cerului

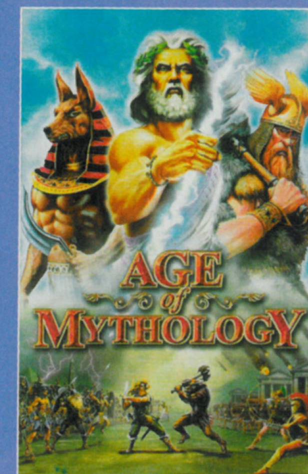


An: 2006
Regia: Tony Bill
Gen: Acțiune
Distribuție: James Franco, Jean Reno
Suport: DVD
Un produs: PROROM

Filmele sunt distribuite de către EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. Telefon: 021-408.30.40

CONCURS LEVEL ȘI





Câștigă un joc AGE OF MYTHOLOGY

Ce fel de clonă este Driver: Parallel Lines?

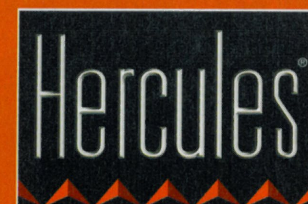
a. Overlord
b. GTA
c. Beowulf

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului Driver: Parallel Lines.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 septembrie 2007.

CONCURS LEVEL ȘI





Câștigă un WEBCAM DELUXE

Cine este producătorul jocului The Club?

a. Tilted Mill
b. Bizarre Creations
c. Spark Unlimited

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în articolul dedicat jocului The Club.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 septembrie 2007.

CONCURS LEVEL ȘI





Câștigă unul dintre cele 5 DVD-uri cu filmul Babel

Cine a fost regizorul filmului Flyboys?

a. Mark Forster
b. Alejandro González Inárritu
c. Tony Bill

Nume, prenume
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate Cod Județ
Telefon e-mail

Răspunsul îl găsești în secțiunea Lifestyle din acest număr al revistei.

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov, până la 1 septembrie 2007.

World of Warcraft

File de Poveste



Les nouveaux misérables

Personaj: Gavroche XIX
Server: Sinstralis
Ghilda: Les nouveaux misérables
Funcţie: demnitar

Numele meu este Gavroche XIX şi vă spun din prima că nici eu nu sunt unul din jucătorii pentru care World of Warcraft este a „second life". Dacă aş fi vrut aşa ceva, m-aş fi apucat, bineînţeles, de Second Life :). World of Warcraft este un joc, unul foarte tare chiar, şi sub nicio formă nu ar trebui să devină mai mult decât atât. De aceea, aici am vrut să ajung, nici eu, după cum am citit într-unul din numerele trecute, nu mă dau în vânt după toată partea de role-playing, mai mult decât atât, mor de nervi când se apucă toţi prin jurul meu de zici că au descoperit maşina timpului şi au ajuns…nici ei nu ştiu exact în ce timpuri, dar ţin foarte mult să se exprime în fraze cât mai lungi şi cât mai întortocheate. Ce om normal îşi pierde juma' de zi pentru a scoate un "Hey, how r u?". În fine, după ce am schimbat mai multe servere, am reuşit să dau şi eu peste un server pe care să pot juca WoW în linişte. Şi am ajuns şi la a doua problemă, bine punctată de altfel. Români în WoW. Subiectul este interesant pentru că toţi românii se plâng de conaţionalii lor. Păi şi atunci, dacă toţi urlă şi se crizează că românul strică jocul, unde sunt ăia care îl strică? Toţi sunt sfinţi şi toţi acuză cum au ocazia. Dubios! Colegii mei de clasă şi de WoW, supăraţi din aceleaşi motive, au găsit o soluţie mult mai simplă la toată problema, pe care m-am văzut nevoit să o urmez şi eu. Ne-am mutat pe un server PvP de limba franceză, dacă tot suntem la intensiv franceză. Linişte şi pace domne, nu că eu aş fi avut vreo problemă, dar aşa şi-a amintit toată lumea de ce s-a apucat de WoW. Dureros ar fi fost să intrăm pe un server RPPvP de limbă franceză:), să auzi acolo bălării maraton.

Nu suntem cei mai supăraţi jucători de WoW, dar avem avantajul de a juca de mult timp împreună şi totul merge de la sine. Nu v-am scris pentru a face reclamă ghildei, ci pentru a vă prezenta viziunea noastră, mai mult a mea ☺, asupra acestui joc devenit fenomen social. Părerea mea este că lumea ar trebui să se bucure mai mult de un joc decât să caute nod în papură şi să se cramponeze de toate fleacurile. Doar în jocul ăsta este loc pentru toată lumea. Noi asta facem, vrem să ne creăm, nu să devenim personaje cât mai puternice, să ajungem în zone de level tot mai mare şi să obţinem cât mai mult în schimbul taxei lunare pe care o plătim. Şi mai avem atâtea de făcut în WoW încât cred că şi facultatea tot cu jocul pe hard o să ne prindă. Sper că nu am supărat pe nimeni cu aceste rânduri, sper că o să le publicaţi şi nu în ultimul rând să ne vedem cu bine. În viaţa reală, în WoW doar ne jucăm.

Vă reamintim că aşteptăm e-mail-urile voastre pe adresa wow@level.ro (specificaţi în subiect că e pentru File de Poveste) cu un text care să conţină în primul rând numele personajului vostru şi serverul pe care jucaţi, ghilda din care faceţi parte şi câţi alţi români sunt în ghildă. Restul textului este alegerea voastră. Poate reprezenta o experienţă în particular relativ la WoW sau poate fi pur şi simplu ceea ce simţiţi când jucaţi. Poate fi un text de reclamă la adresa ghildei din care faceţi parte sau descrierea unui party reuşit în Black Moras. Unul-două screenshot-uri sunt necesare pentru a da şi o formă grafică experienţei voastre. Regulile de scriere sunt foarte simple – textul trebuie să fie scris cu diacritice, simplu, fără imagini integrate, preferabil în format .doc sau .txt. Screenshot-urile trebuie să aibă rezoluţia minimă de 800x600, de calitate cât mai bună posibil şi cu format la alegere (.jpg, .bmp sau .png). Numărul maxim de caractere cu spaţii este de 3500.

Pagină realizată cu sprijinul Gameshop.ro



Spune NU violenţei, primeşte arta în viaţa ta.
Imagine trimisă de Răzvan Ilasi.



This one's for you, mom. **Imagine trimisă de Răzvan Ilasi.**



A făcut rost de inelul lui Frodo Baggins.
Imagine primită de la Andy Ion.



Nu vezi nimic… visezi… înapoi la somn.
Imagine trimisă de vik'.



Colecţionar de busturi? **Imagine primită de la Dan Petrescu.**



Yoga master sau jagermeister?**Imagine trimisă de Bende Istvan.**



Încă o dată, se vede cine încurcă traficul, geez…pe linie dreaptă.
Imagine primită de la Emanuel Silivasan.

Câştigătorul din acest număr este Răzvan Ilasi.

Trimiteţi imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.

Gata s-a dus BAC-ul, au trecut licențele și sesiunile. Pentru cei angajați nu am niciun fel de cuvinte de încurajare, din contră, știați că al nostru concediu este printre cele mai scurte din Europa? De bine, de rău, o vacanță are toată lumea și acesta va fi și subiectul pentru următorul chatroom. Ce vă enervează la această vacanță de vară? Că nu există, că ați fost păcăliți când ați schimbat băncile școlii pe câmpul muncii, că motorul iahtului este prea zgomotos, că litoralul românesc nu a învățat nimic de anul trecut, orice v-a enervat în această vacanță așteptăm să aflăm din e-mail-urile pe care le puteți trimite la chatroom@level.ro sau, pentru că vă enervează „netul", pe adresa redacției. Dacă scrieți și cu stiloul, vom aprecia și mai mult. Anger is a gift!

■ **Rzarectha**

Level.ro

DOMNILOR, SAIT-UL ARATĂ BINE

Schimbarea a venit exact când trebuia, adică tocmai când „noul sait Level" se pregătea să devină legendă urbană și subiect de glumă la care râzi de unul singur la 4 AM înainte să-ți bagi cornu-n pernă. Desigur, nu ajunge să arate bine și aici ar fi câteva lucruri ce ar putea fi îmbunătățite, fără prea mare efort, spun eu. Giggity-giggity-goo, here I go… Mi-a plăcut ideea cu coperta revistei înainte de a intra în sait, dădea un aer mai occidental. Las deoparte „downloads", pentru că nu-i văd rostul, sunt destule sait-uri de unde putem lua de la demo-uri la freeware. Dar de fapt, nu strică să fie acolo, batăr de formă. Trecând peste asta, ajung la chestia ce mă deranjează ăl mai rău… oare care? Review, desigur. Măcar unul pe săptămână să băgați, nu cred că necesită cine știe ce efort mesianic.

În rest, e ok. Știrile sunt postate mai des decât pe vremuri, faza zilei se schimbă mai repede decât hârtia igienică din baie și mugetările se „mugetă" într-un ritm rezonabil, ținând cont că n-ai toată ziua inspirațiune sau chef, după caz.

Numai bine la neamuri.

■ **Smokey**

SALUT LEVEL!

Tema este interesantă și sigur are fiecare ceva de spus în legătură cu ea. Ce nu-mi place ? Ce aș modifica sau ce aș adăuga ? În primul rând, observ un site LEVEL nefuncționabil în totalitate. Multe chestii nu funcționează. Ca de exemplu acea colecție de reviste în care putem vedea ce a avut fiecare revistă în ea și pe CD/DVD. Și aici e problema. Conținutul de pe CD nu poate fi redat. Opțiunea este, dar nu e nimic după ea. Observ și o secțiune Reviews, dar să moară gândacul din baie dacă am înțeles despre ce e vorba acolo. Puțin mai încolo o să vă prezint o idee. Dar până atunci trebuie să menționez faptul că site-ul nu este actualizat. Secțiunea Downloads este aproape goală. Demo-urile acelea săracele de ele stau acolo de când am descoperit io site-ul LEVEL. Și îl știu de ceva vreme. Este cumva din cauza faptului că în revistă ne-ați oferit DVD-ul de 9 GB, unde puneți absolut tot ce este nou ? Nu înțeleg. Și mai am un singur lucru neclar: de când am descoperit LEVEL, tot încerc să mă loghez pe site, dar nu îmi este trimis e-mail pentru activare. Acum cu noua înfățișare am încercat din nou și în sfârșit am primit e-mail de confirmare. Dar observ că pot umbla doar la Forums. Nu mă pot loga în căsuța aceea de pe pagina principală, implicit nu pot lăsa un comment la o știre, la o poză, nu pot răspunde la trivia. (Need Help!) Și am terminat cu ce-a fost rău. Ce apreciez sunt știrile la zi... aproape la zi, Faza zilei, partea destinată celor mai noi topicuri. Ce aș aduce nou ? Aș face acea secție de Reviews ca lumea! Aș face o secție în care toți cei care s-au născut cu talent de redactori, care vor să facă un review la un joc vechi sau nou, să-l posteze acolo și voi să-l premiați pe cel mai bun. Cine știe? Poate v-o luăm înainte. :P . Glumesc, sunteți inegalabili. Cam atât de zis. Totuși, îmi doresc un site LEVEL actualizat la zi, la oră, minut, secundă și funcționabil 100%. Știu că aveți multă treabă cu revista. Ea este foarte importantă și poate de aceea nu aveți timpul necesar dezvoltării site-ului. Alte site-uri specializate în jocuri din România - nu dau exemple - ce nu au pe cap o revistă, au site-uri bine puse la punct. Dacă ați reuși câte ceva din ceea ce am spus aici, ați fi cei mai tari. Oricum sunteți. Salutare !!!

■ **Sergiulik90**

PITCH BLACK – AVEȚI NEVOIE DE LUMINĂ?

Întuneric…

Acest hău al răului care ne urmărește peste tot, încât am început să nu-l mai observăm, fiind tot mai mult înconjurați de el. Evident, acest lucru ni se pare normal acum, dar așa este? E bine oare să ne împăcăm cu ideea că nu ne poate atinge, că nu ne poate face rău, când știm cu toții că toate lucrurile rele au legătură cu întunericul. Hmmm...

Care e oare începutul său sau nu și-a pus nimeni întrebarea asta?

Unul din motive ar fi faptul că a apărut ca să susțină echilibrul balanței, în această lume muritoare. Oare nu puteam respira doar pe lumină? Sau poate fi considerat doar un susținător al luminii, ajutând-o pe aceasta să obțină o pauză, odată la 12 ore. Mă îndoiesc…

Poate a apărut din nevoia oamenilor, care nu mai suportau atâta lumină, simțind în același timp că nu mai au niciun fel de intimitate, fiind mereu înconjurați de ochi atotvăzători sau cel puțin așa considerau ei.. Din nou, mă îndoiesc…

Adevărul e că poate noi l-am creat, dorindu-ne foarte mult acest lucru, nefiind conștienți de acest lucru până la capăt. Astfel, nevoia omenirii de a da naștere unui lucru ce n-a existat până atunci, îmbrățișată cu o dorință de unknown, și mai ales fără prevestirile aferente acestui lucru, a adus spre acest inevitabil: pitch black (întuneric total).

Să fie doar o anomalie a subconștientului nostru?, sătul de atâtea perfecțiuni, care nu există, aflate de mult într-o prăpastie din care nu mai pot ieși (dar oare nu noi le-am pus acolo?), astfel convins fiind că a evoluat și că e pregătit să înfrunte lucruri noi, dar deloc asemănătoare cu ceea ce și-ar fi dorit. Probabil nu eram pregătiți… Cert e, acum suntem mai mult ca niciodată pregătiți. Dar, din păcate, deja e târziu, acest lucru nu mai constituie o premieră, ziua aceea de mult a apus, iar noi am ratat ocazia de a-i descoperi taina. Sigur există, trebuie… Ce ne facem? Ne acceptăm soarta și mergem mai departe, fiind conștienți că lupta dorită nu există, iar destinul ne e prescris într-un mod liniar? Din nou, trebuie să o spun… mă îndoiesc.

Soluția ar fi, evident, revenirea la normalitatea inițială, fără a periclita în vreun mod, cât de cât neintenționat, curgerea timpului și afectarea evenimentelor, care au grijă ca lumea aceasta să se învârtă conform orarului monoton, vag, prestabilit intenționat și bine pus la punct. Credeți?

Ohh, lumina ce ne arde pe toți, în zilele caniculare de vară… mulți nu văd partea bună a acestui lucru, căci încă n-au învățat să-și folosească simțul tactil al ochilor. Ceea ce ar trebui să priceapă e faptul că au fost puși de partea bună a baricadei și le-au fost oferite anumite avantaje, dar se pare că acest lucru nu mai contează, ci doar să se apropie ceea ce a fost omis de băieții (ghici cine?) ce au grijă de noi zilnic… întunericul. Vă place întunericul? Vă este



frică de el? Dacă răspundeți negativ, ia mai gândiți-vă o dată… asta nu înseamnă că sunteți capabili de lucruri mari, ci mai degrabă ați fost bine informați la început cu privire la toate acele chestii „angelice" ce au legătură cu acesta, dar pentru a putea supraviețui atâția ani, la fel ca orice organism ce este pus într-un mediu nou de viață… se adaptează, cu timpul. Astfel, ceea ce părea terifiant la început, acum e văzut ca o normalitate nedeclarată. Vedeți? S-a adaptat mai mult decât vreți voi să credeți, că de acceptat mă îndoiesc.

Încă ceva, tot ce-i rău pe lumea asta are mai târziu sau mai devreme legătură cu întunericul, fiind un fel de discipol al acestora, probabil apelează la el în caz de nevoie sau doar în luarea unor sfaturi. Astfel, cu cât mai mulți așteaptă venirea „black-ului", cu atât puterile lui cresc, iar dominația va fi, în cele din urmă, colosală și iminentă. Probabil că acest lucru nu va fi neapărat rău, cine știe, efectele variază tot timpul, dar rezultatul nu prea. Astfel, mă simt din nou obligat să mă repet, rectificând mândru, ca un soldat pe câmpul de bătălie (când știe că va muri pentru patrie dar nu-i pasă, memoria îi va dăinui mult timp după aceea): mă îndoiesc…

Nu iau partea nimănui, în acest monolog scris la lumina monitorului din sufragerie, dar fiți atenți ce vă doriți pe viitor. Ce a fost deja lansat nu mai poate fi oprit, cel puțin nu la omenirea din prezent, cu atât mai puțin la viitorul ce ni se va afișa în fața ochilor în curând, fiind umbrit de multe mistere. Trebuie…

Probabil că până la urmă, din nou, ceea ce vă doriți se va împlini, sincer nu știu și nici nu-mi pasă, doar aveți grijă la cauză și efect… sincer, nu-mi pasă!?

Sunt pregătit pentru orice și indiferent de situație, vă dau un mic sfat:orice ați face, nu stingeți lumina! S-ar putea să vă salveze fără să știți. Nu mă îndoiesc… de data asta.

Întuneric…

■ **Emanuel Frățilă**



Game Monster



intel
Core™ 2
Quad
inside™
Quad-core.
Unmatched.